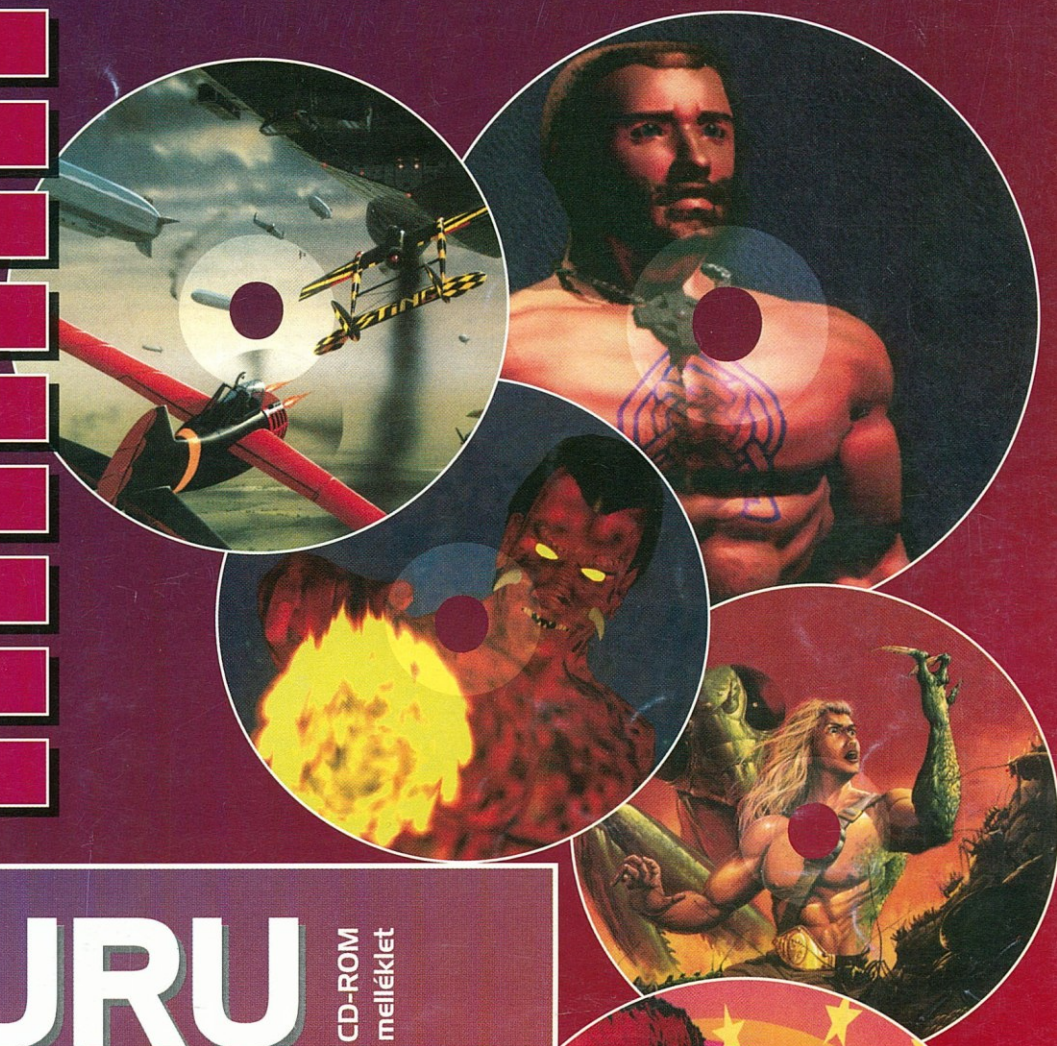
A PC GURU MULTIMÉDIÁS KÜLÖNSZÁMA

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

990 FT

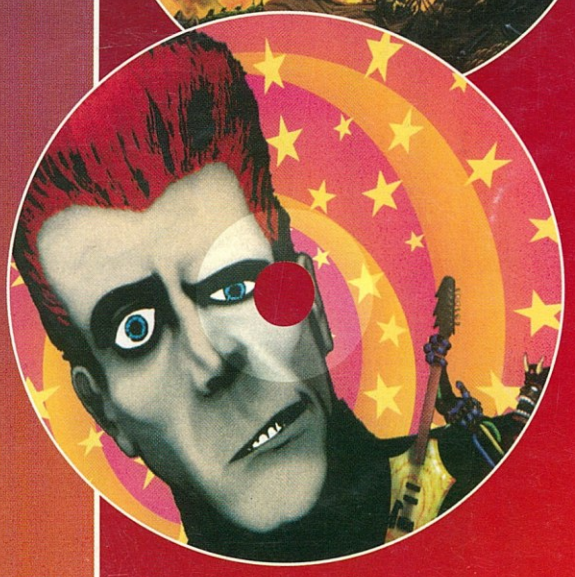
- The Dig
- Air Power
- Apache Longbow
- Druid
- Fade to Black
- Mechwarrior 2
- Magic Carpet 2
- Phantasmagoria
- Need for Speed



CD GURU

CD-ROM melléklet

- The Dig
- Air Power
- Apache Longbow
- Druid
- Fade to Black
- Mechwarrior 2
- Magic Carpet 2
- Phantasmagoria
- Need for Speed



95/5

95/5

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik a PC GURU különszámaként.
Ára: 990 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, FEFO Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, Novotrade 2C, PC & MODELL 2000, PC Pince,Szűcs Software, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

A kiadvány hírlapterjesztésre nem kerül.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készült.

ISSN 1217 - 6389

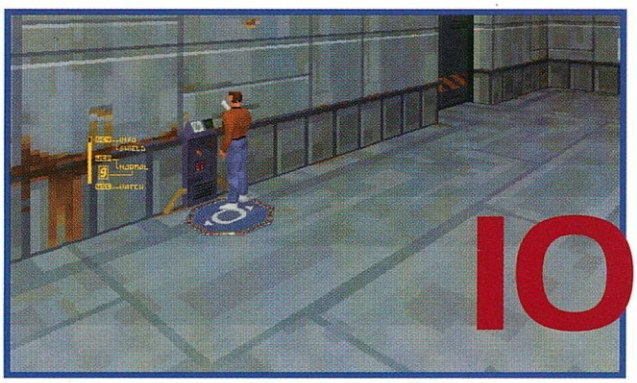
A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 16.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Tartalom

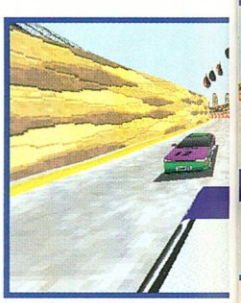
14



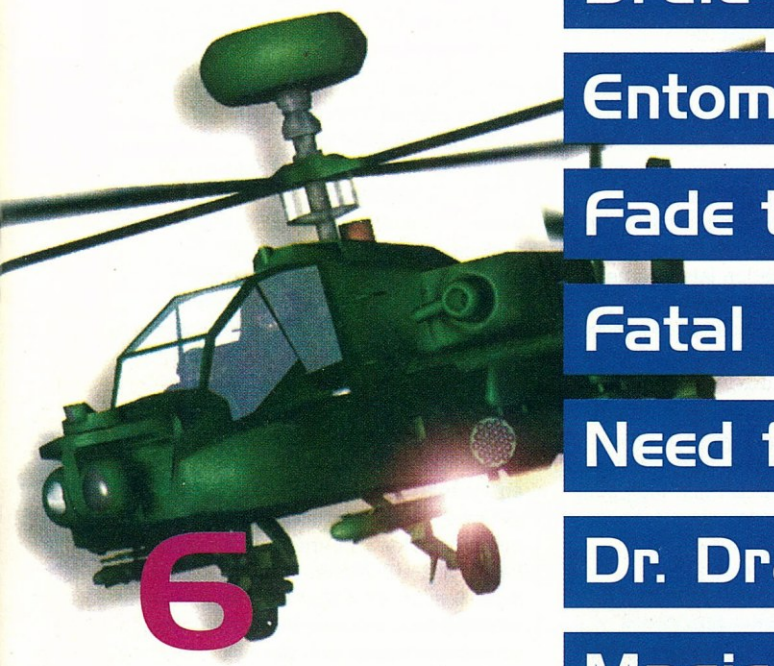
10

22

8



18



6

26

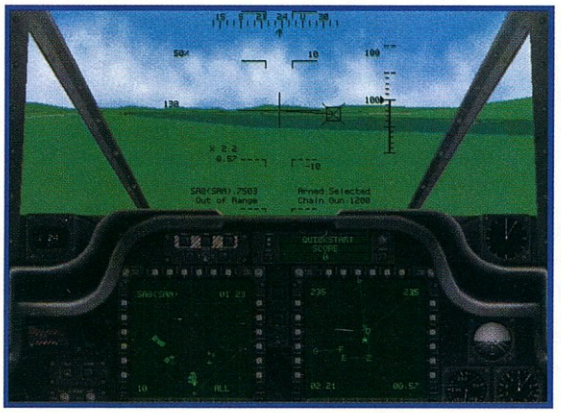
12

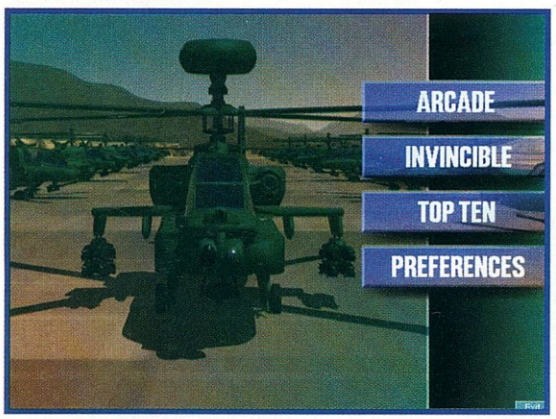
Actua Soccer	4
Air Power	5
Apache Longbow	6
BreakThru	7
Druid	8
Entomorph	9
Fade to Black	10
Fatal Racing	12
Need for Speed	13
Dr. Drago's Mad. Cha.	14
Magic Carpet 2	16
Primal Rage	18
Sim Isle	19
The Raven Project	20
Terminal Velocity	22
Total Distortion	23
The Dig	24
Tie Fighter Collector's	26

Apache Longbow

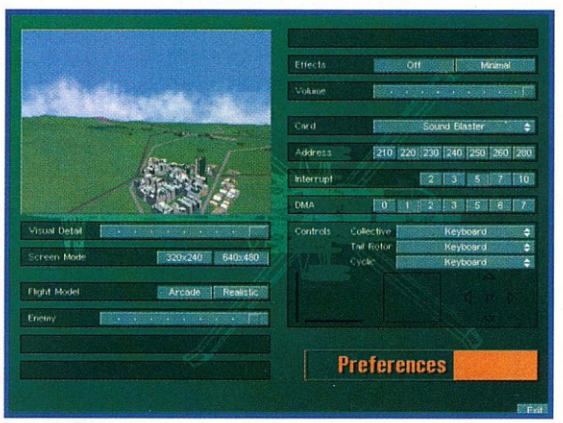
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Digital Int.**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Mostanában a szimulátorok nem igazán tartoznak a kedvenceim közé. Régen ez nem így volt, rengeteget bíbelődtem kedvenceimmel. A PC-s játékdömping sodrásában nemigen van az embernek arra ideje, hogy órákat repdessen 10000 méter magasban és néha kilőjön egy villogó pontra a radaron egy Sparrow rakétát vagy valami távoli, sosemlátott objektumra egy Maevrik-et. Sokkal nagyobb élvezetet jelentett számomra, amikor egy-egy csillagrombolón beindultak a másodlagos robbanások a protontorpedóim becsapódásai után (X-Wing), visszavertem hat kalóz támadását egy anarchikus rendszerben (ELITE, de persze szigorúan a C-64-es verzió) vagy a Vörös Báró egyik emberének lángoló gépe zúgott a föld felé néhány pontos sorozatom után (Wings).





A helikopter-szimulátorokkal sohasem volt szerencsém, valahogy mindig elkerültek engem. Talán ez azért is van így, mert igazán jó szimulátor még nem is nagyon jelent meg. Mondhatnánk erre, hogy hiszen ott a Comanche, de az igazából egy lövöldöző játék és nem szimulátor. Ezt a hiányt akarja bepótolni a Digital Integration az Apache Longbow nevű szimulátorával. Ez a csapat nem ismeretlen a a szimulátorrajongók körében. Ők követték el a Tornádo-t is egy évvel ezelőtt. Szerencsére nem kell egy Sorell kvalitású valakinek lennünk, hogy bátran nekivághassunk a küldetéseknek. Kétféle repülő üzemmód közül választhatunk. Az egyikben már rögtön az akció kellős közepén találjuk magunkat. Nem kell a felszállással és egyéb bonyolult navigálási dolgokkal vesződnünk. A szakértők számára azonban rendelkezésre áll egy realisztikus repülési lehetőség is. Itt már szükség lesz minden repülési tudásra, hogy a levegőben maradhassunk. Az abszolút kezdők (like me) még használhatnak egy invincible opciót is, ami megakadályozza, hogy az első percben szitává lőjenek minket.



A grafikai prezentálásra sem lehet egy rossz szavunk sem. Lassabb gépeken a pixeles VGA felbontás, a bikább Pentiumokon a 640x400-as az ajánlott. A preferences menüben, egy a Strike Commander-hez hasonlóan, a külső táj részletességét tudjuk beállítani.

A legmagasabb fokozaton teljesen realisztikus táj felett repülhetünk és VGA-ban abszolút röccenésmentes. Az ellenfelek grafikáját a megszokottól eltérően nem texture-mapped megoldással készítették el. A gépek sarkait Gouraud árnyékolástechnikával simították el, elég jó sebességnövekedést értek el.

Az izgalmak fokozása érdekében a készítők beépítették a kétjátékos opciót is, sőt hálózaton keresztül egyszerre akár 16 helikopter lehet a levegőben. Gondoljunk bele a lehetőségekbe, csapatok alakulhatnak és felbomolhatnak. Ha a készítők egy kicsit csipkedik magukat, akkor ezzel a lehetőséggel meg tudják előzni a nagy riválist, a Werewolf vs. Comanche-ot.

A hangokról egyelőre nem tudok sokat mondani, mivel az a ritka eset fordult elő, hogy a sima Blaster-em nem akart megszólalni. Ilyen is szökőévenként csak egyszer fordul elő, remélem, hogy a végleges verzió már ki fogja küszöbölni ezt a hibát. Mindent összevetve talán ez lesz az utóbbi idők legrealisztikusabb helikopter-szimulátora, de az amatőrök számára is kellemes időtöltést fog biztosítani.

Mocsy

BreakThru

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Microprose**
Megjelenés:	**'95 ősz**
Méret:	**1 CD**

Tetris. Ha kimondom ezt az egyetlen szót, mindenki tudja miről beszélek. Fura, nem?!?! Mindenki játszott és játszik ezzel a szinte hihetetlenül egyszerű játékkal. És fogadjunk, néhányan most felhördültek, hogy nem is olyan egyszerű az! Igaz ami igaz; ügyesség és stratégia is kell hozzá. Tegyük fel, mégis megunta valaki a potyogó formák bűvöletét, sebaj. Közeledik az újabb őrület, a Break Thru! Csak az a kérdés, felülmúlja-e majd a mindent elsöprő világhódító karriert magának tudó Tetris sikerét!

A feladat ismét pofon egyszerűnek tűnik, adott időn belül leszedni az összes téglát a színről. Az alkotókban azonban nem kell csalódnunk, mert az a helyzet, hogy a feladat sokkal nehezebb mint amilyennek látszik. A négy nehézségi fokozat igazán alkalmas arra, hogy felállítsuk magunknak a lécet abba a magasságba, amit át is tudunk ugrani. Ha valakinek ez még nem elég, szabályozhatja az időt is. Ez jelenti az igazi keményítést, főleg a hard fokozatban. A játékmód elosztás a szokásos; egyedül, ketten, egymás ellen vagy egymásért. Ennyi. Akkor lássuk a játékot!

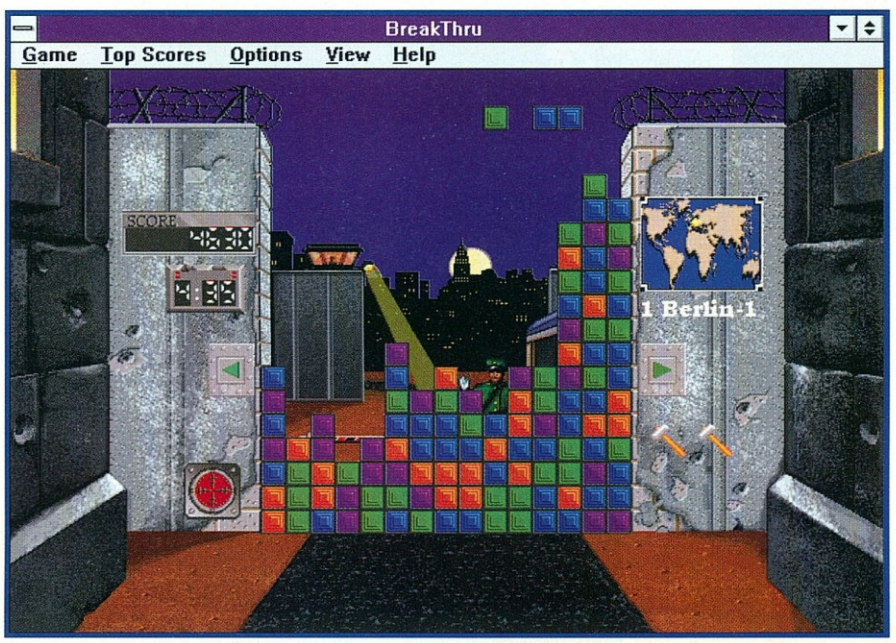
A Break Thru összesen huszonnégy falat tartalmaz. Ha Beijingben az utolsót is lebontod, teljesíted a világ körüli utadat és természetesen folytatod elölről újra, ugyanabban a hat városban az egyre nehezedő pályákon.

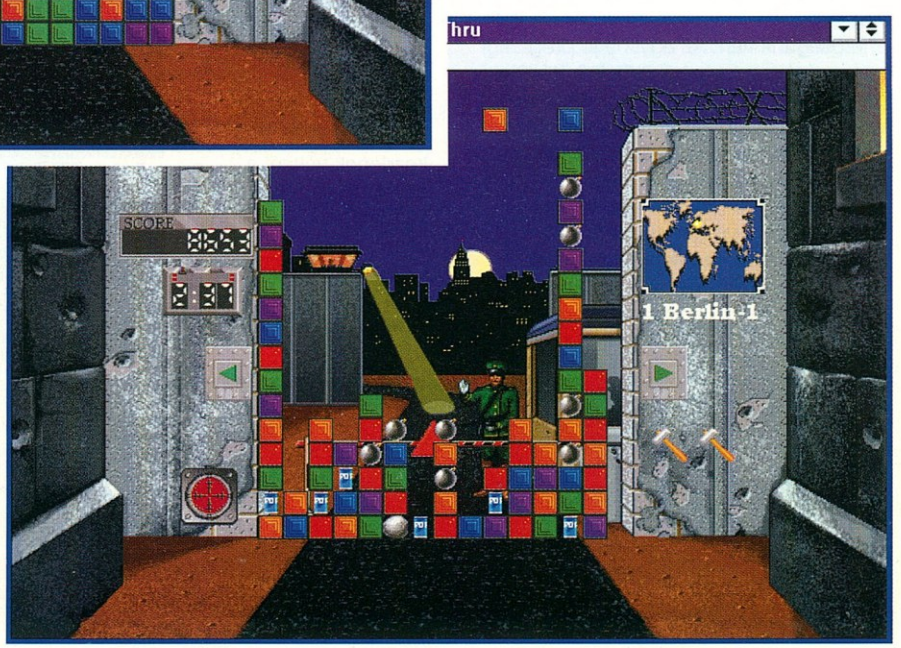
A falak lebontása végtelenül egyszerű; ha legalább két azonos színű négyzet van egymás fölött vagy mellett (átlósan természetesen nem jó, ez nem a Zyconix), akkor leveheted. A hard fokozatban több szín is lesz, de sajnos a fő gond nem ez, hanem a homokzsákok. Az egyes szinteken egyébként más és más nehezítéssel kell számolnod. Eleinte csupán a hordók jelentenek kisebb fennakadásokat, ezeket azonban a bombák és a rakéták segítségével könnyedén eltüntetheted. Hamarosan azonban megjelennek a pókok is. A belógó ízeltlábúak már kisebb-nagyobb akadályt jelentenek. Szerencsére őket is likvidálják a már említett fegyverek. Itt jegyezném meg, hogy a bombák csak a talajszinten robbanthatók, de ha közvetlenül a másik mellé zuhan egy, bármelyik szinten, az robban. Remek robbanássorozatot lehet így konstruálni, ha van rá idő! A rakétákról csak annyit, hogy az adott irányba elsüvítve csaknem mindent törölnek abban a sorban. Ez a baj, hogy csaknem. Ugyanis a hard fokozatban megjelenő homokzsákok ellen nincs fegyver. Azok elpusztíthatatlanul ott vannak és maradnak ahová a szerencse vetette őket. Optimális esetben a sarokban, de ilyet még nem láttam. Valahogy jobban szeretik a pálya közepét. Ilyenkor aztán hiába próbálod jobbra-balra húzni a falat, a homokzsák erősen limitálja a mozgásteret. Mi is gondolkodtunk már rajta, hogy végül is így még meglehet csinálni, szóval lehetne egy impossible fokozat, amiben nemcsak színes téglák, hanem ilyen homokzsákok potyognának.

Na jó, félre a fekete humorral, egy-két zsák is éppen elég. Főleg, mert mire a zsákokig eljutsz, már észre sem veszed azt az egy-két-három lecsüngő pókot vagy a hordóhegyeket. Különben se sírjon a szánk, mert kapunk jó kis rakétákat és szupertéglát is. Ez utóbbi nagyon buli, mert az általad kiválasztott színű téglákat mind kiszedi a falból. Igaz, ez nem jelenti azt, hogy abból a színből nem érkezik utánpótlás...

Most veszem észre, hogy belemelegedtünk itt a részletek taglalásába. Hiába, nálunk ez már egyfajta láz, hozzátartozik a déli kávészünetekhez. Zárószóként bátran ajánljuk a játékot mindenkinek! Csak ne lepődjetek meg, ha lehunyjátok a szemeteket és az éj leple alatt is csak potyognak és potyognak azok a színes téglák...

Lily és Szilszakáll

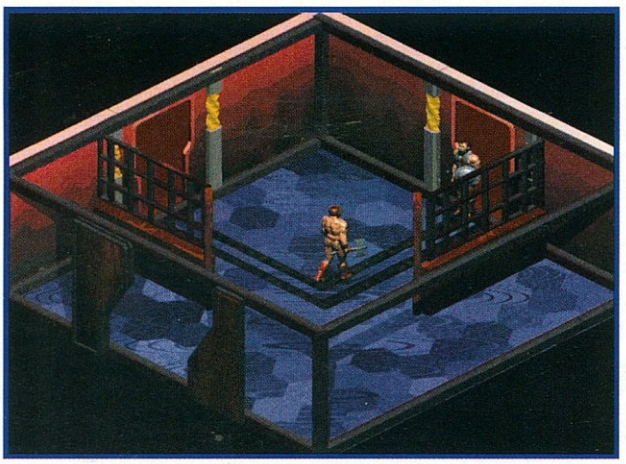




Druid

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Mindscape**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

A Sir-Tech cég neve gondolom sok szerepjáték rajongónak egyet jelent a minőségi RPG-vel. Gondoljunk csak a nagyszerű Wizardry vagy Arkania sorozatra. Ez a két saga az utóbbi évek legjobb programjait tartalmazza. Ennyi azonban nem volt elég a cégnek, ezért egy új sorozat elindítását kezdeményezte.



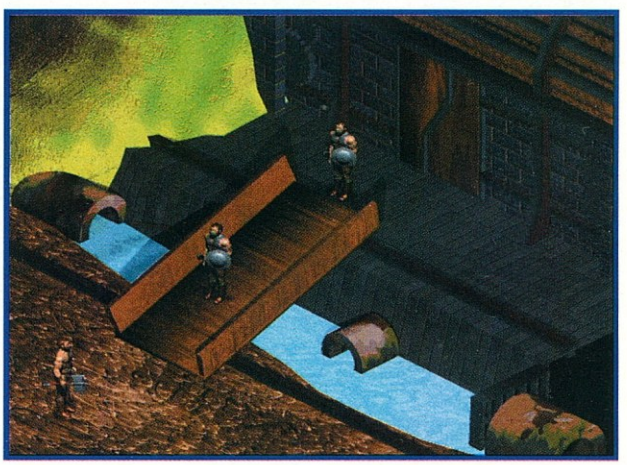
A Druid nem a megszokott stílus szerint épül fel. A Cadaver-ből már jól ismert 3D izometrikus ábrázolást részesítették itt előnyben a programozók. Csapat helyett csak egy karakterre kell vigyáznunk, így egy kicsit leegyszerűsödik a dolgunk.

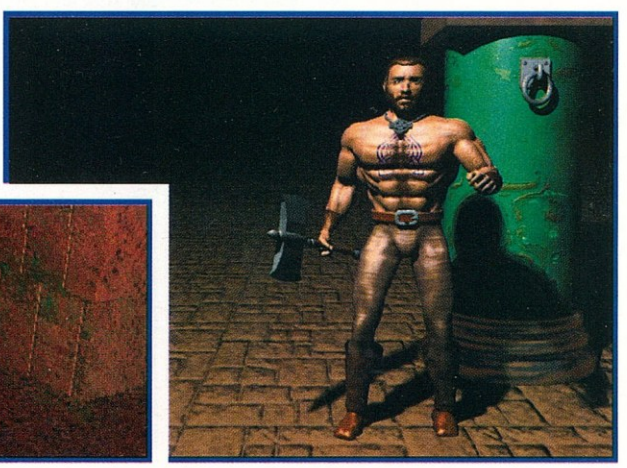
A történetről nem sokat tudok még elmondani, de az biztos, hogy fantasy környezetben játszódik és egy hiányzó druida fontos szerepet kap a kalandban. A harcrendszert meglehetősen leegyszerűsítették, így a kevésbé kitartó kalandozók is bátran nekivághatnak. A problémák (szörnyek) leküzdésére kétféle lehetőségünk van. Az egyik a jó öreg szekercénk, amivel alsó és felső ütést is mérhetünk az ellenfelek testére. A másik mód a mágia. Ezt nagyon szépen oldották meg ebben a programban. Jobb klikk hatására bejön egy menü, ahol kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus elementált és a villám segítségével nekiengedhetjük az ellenfélnek. A demoban bármely elem hatására tűzlabdát kasztolunk, de ez ne zavarjon senkit, a végső verzióban már különbözni fognak az effektek.

Több mint száz gyönyörű helyszínen kalandozhatunk, amelyeket életszerű monster-ek népesítenek be. A pletykák szerint nem csak egyféle befejezési lehetőség lesz a játékban. Ez talán elősegíti azt, hogy többször is végigjátsszuk. Természetesen a többi CD-s játékhoz hasonlóan itt sem maradhatott el a beszéd és a gyönyörű, atmoszférikus zene. A grafika is egész kellemes, a szereplők mozgása több mint 10000 animációs fázisból fog állni. Az esztelen öldöklés mellett még különféle rejtvényeket is meg kell oldanunk a terepen található tárgyak segítségével. A teljes játékban választhatunk férfi és női karakter között, a lelkesebbeknek pedig megadatott az a lehetőség, hogy elkészítsék saját hősüket. Úgy látszik, hogy ezek a játékok a reneszánszukat élik mostanában. A 3D izometrikus ábrázolás eddig nem nagyon volt kedvelt a PC-s fejlesztők között. A Little Big Adventure-től eltekintve nemigen tudnék sok ilyen jellegű játékot mondani. Most kezdenek váltani a nagyobb cégek is ebbe az irányba. Gondoljunk csak az Origin Crusaders-ére vagy a Blue Byte Albion-jára. Szerintem érdemesebb lenne inkább a hagyományos stílust fejleszteni, mivel ezekben a játékokban inkább az akció rész dominál és a kalandelemek a háttérbe szorulnak. Nem igazán lehet kihasználni a kalandozó-csapatban rejlő lehetőségeket, mivel ezek a játékok szinte kivétel nélkül egy karakteresek. (Bár az LBA dicséretes módon megpróbálta kihasználni a lehetőséget, amikor kaptunk egy kommandós társat.)

Emlékezzünk vissza mennyivel jobb volt a Wizardry-k harcrendszere is, mint mondjuk ennek a Druid-é. Véleményem szerint inkább több energiát kellene beleölni a Sir-Tech-nek a Realms of Arkania harmadik, vagy a Wizardry nyolcadik részébe. Igen, igen kedves Wizardry megszállottak jól hallottátok. Del barátomnak sikerült ennyit kihúznia egy hatalmas harapófogóval a kapcsolatából az ECTS-en, de ennél többet nem akart elárulni. Addig is amíg ismét találkozunk a Dark Savant rusnya képével, próbálja ki mindenki a Druid-ot, lehet hogy tetszeni fog.

Mocsy





Entomorph

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**MINDSCAPE**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

Még nem találkoztam olyan kalandozóval, aki elégedett lett volna az SSI által forgalmazott szerepjátékokkal. Hogy hol és miben van a hiba, talán sosem tudjuk meg. Mindezek ellenére le kell szögeznünk, hogy a cég igyekszik. Végül is megnézzük a Ravenloft-ot, majd a Menzoberranzan-t, s végül a Stone Prophet-et, le kell szögeznünk, hogy a javuló tendencia szemmel látható. No nem a globális összképre gondolok, hanem a cégen belül készülő programokra. A Stone Prophet nekem például kifejezetten tetszett.

Az Aden Világában játszódó EntoMorph egy újabb kísérlet az áttörésre. A Mocsy biztosan nem jelelölné az Év Szerepjátéka címre és a demo alapján bevallom én sem, de ki tudja. Egyébként ez a game sem tűnik kifejezetten észjátéknak, még akkor sem ha a cég az ellenkezőjét ígéri. Először is azért, mert real-time harc van, melyben elég kevés tér és idő jut valamiféle stratégia kidolgozására. Másodszor azért, mert az összeszedett tárgyak legnagyobb részét hősünk a megfelelő helyhez érve automatikusan használja. Kérdem én, miért?!?! A megválaszolatlan kérdések helyett nézzük egy kicsit a programot!

A sztori. Amint Squire Warrik szerepében utazgatsz Aden világának egyik szigetén, Kyan homokos fövenyén a békés világ idealizált képe a szemed előtt omlik össze. A helybéli lakosok lassan és iszonyatos kínok közepette mutánsokká, gyilkos rovarszerű lényekké alakulnak. A kór szinte pestisként söpör végig az eddig oly békés birodalmon, a megfejtés kulcsa a Te kezedben van. Meg tudod-e találni a romlottság okát és forrását, s képes vagy e meghátrálásra kényszeríteni a gonosz erők pusztító áradatát?!?!

Hogyan és mit? A demoban még elég kevés lehetőséged lesz a felfedezésre, de nem árt tudni, mégis mi merre van, stb. Szerencsére a képernyő jól megkonstruáltnak látszik, könnyen áttekinthető, egyszerű. Sőt a játszhatóságot is határozottan jónak nevezném. Az egér nélkül nem fogsz boldogulni, de pl. a spellek aktiválásához érdemesebb használni a billentyűzetet. A beszélgetésekből csupán morzsányi felvillanást tapasztalhatunk meg, ezek alapján még van remény.

Ígéretek. Hatalmas, vérszomjas monsterek lesnek majd rád. Rengeteg varázslatot ismerhetsz meg és természetesen használhatsz. Hatalmas és ijesztő vidéket barangolhatsz be, hogy rálelj a megoldásra. És természetesen az alkotók ígérete szerint fenomenális soundtrack és szövegélmény vár. Reméljük úgy lesz!

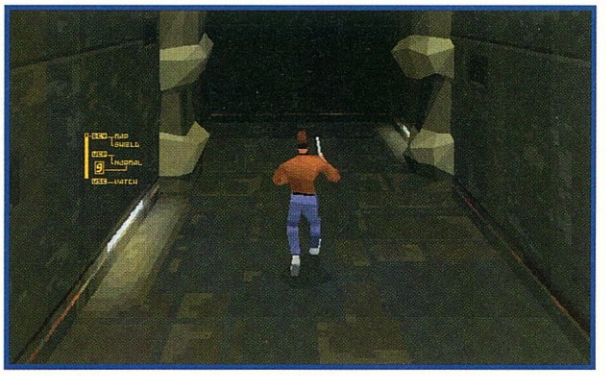
Mivel jómagam is csupán ezt a szerény, bár ismerjük be, hogy impozáns és szép demot láttam, nem vállalnám igazán a program értékelését. A maga idejében a GURU Team nagy kalandozói bizonyosan részletesen taglalják majd, mit is ér az SSI legújabb alkotása.

Addig is lehet vele ismerkedni egy kicsit.

Lily

Fade to Black

Igen, a franciák már megint lealázták a programpiacot. Kevés olyan játék van, ami már az első pillanatban megfogja az embert. Most azonban ez történt. Van egy olyan sanda gyanúm, hogy 1995 legjobb programjának a demoját láthatjuk ezen a CD-n. A Fade to Black fejlesztőgárdája nem lehet ismeretlen előttünk. Ők a hírneves francia csapat. A Delphine cég emberei. Az idősebb korosztály még emlékezhet a csapat régi nagy dobásaira. Future Wars, Operation Stealth, Another World, Cruise for a Corpse és a Flasback mind-mind olyan nevek, amiktől minden



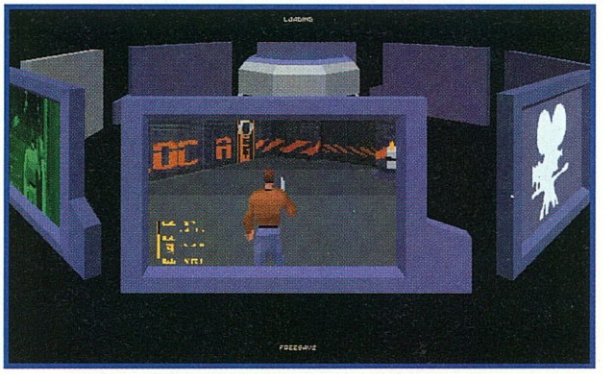
valamirevaló játékos megbizsereg egy kicsit. Ezek a programok nagy része Amigára készült, de szerencsére (és az Amigások szerencsétlenségére) a PC-kben látták meg a játékok jövőjét a készítők.

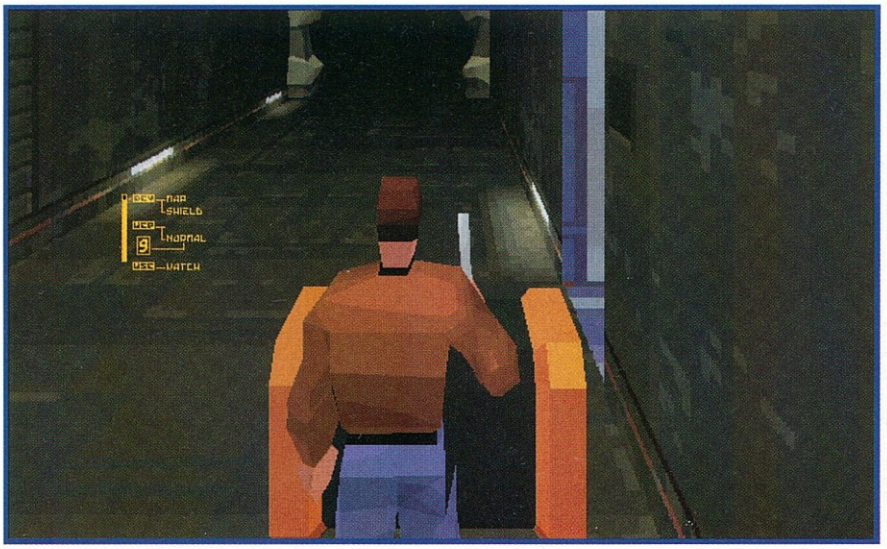
Így kezdték el fejleszteni a FTB-et nagy titokban. Ezidáig szinte semmi sem szűrődött ki a játékról és most villámcsapásszerűen itt van ez a demo. Milyen is a Fade to Black? Képzeljük el a Doom-ot összekeverve az Alone in the Dark-kal és ehhez adjuk még hozzá a Flasback-et. Az eredmény egy fantasztikusan egyedi játék, amely ötvözi magában a platform, akció és kalandjátékok minden egyes elemét. Általában elég kemény fenntartásokkal viselkedem az ilyen kevert játékokkal kapcsolatban, de ez esetben egy remek turmixot kaptunk eredményül.

Mostanában elég nagy probléma a nem megfelelő hardware. Nos ez esetben már egy 486DX40-en is eldöcög a játék, de azért ennek ára van. Tehetősebb játékosok persze futtathatják a programot SVGA-ban, de sok különbséget nem lehet látni. Na jó, egy kicsit kevesebb pixel látható a 640x400-as felbontáson, de ahhoz már egy jobb Pentium (100) kell és 16 MB RAM.

A játékban háromféle grafikus üzemmód közül választhatunk. A leglassabb gépeken a 320x200 ajánlott, középszinten 320x240 és végül a már előbb említett Pentium üzemmód. Szerencsére a programozók nagyon megdolgoztak a pénzükért, s így nagyon gyors játékot kapunk. Ez azon kevés programok egyike, amely kihasználja a PC-ben megbúvó rejtett tartalékokat. Tetszik nekem ez a mentalitás. Nem azt mondják, hogy vegyen mindenki Pentium 133-ast, hanem keményen küzdenek azért, hogy egy 486-os tulajdonos is élvezhesse a játékukat.

A történet ott folytatódik, ahol a Flashback-ben végetért. Miután Conrad sikeresen felrobbantotta a gonosz idegenek szülőbolygóját, békésen hibernációs álomba merült az

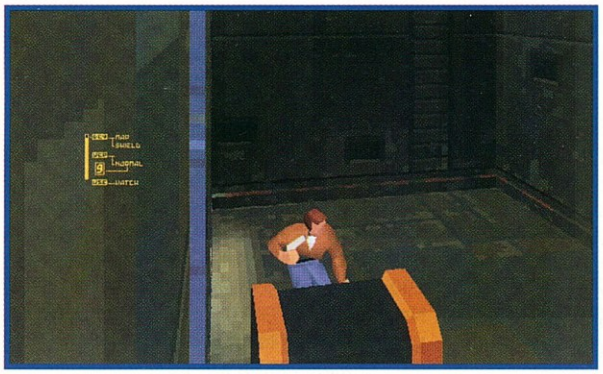




űrkapszulájában. Elalvás előtt betáplálta még a hazafelé vezető út koordinátáit. A békés szunyókálást azonban sikeresen megzavarta egy böhöm nagy űrhajó, amely bevontatta a kapszulát. Kiderült, hogy míg Conrad békésen robbantgatta a szülőbolygójukat, addig a Morphok elfoglalták az egész Naprendszert. Persze rögtön dutyiba is zárták hősünket, és készültek a kivégzésre. Az invázió után nem sokkal megalakult a földalatti mozgalom, melynek tagjai sikerrel vették fel a kapcsolatot a fogollyal. Segítségükkel pisztolyhoz jutott és elindult megszökött a börtönrendszerből.

Első nekifutásra mindenkit megzavar egy kicsit a rengeteg billentyűzet. Hát igen ez nem egy Doom, hogy nyolc billentyű segítségével már könnyedén boldogulunk. A legfontosabb persze itt is a mozgás és a

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**E. Arts**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

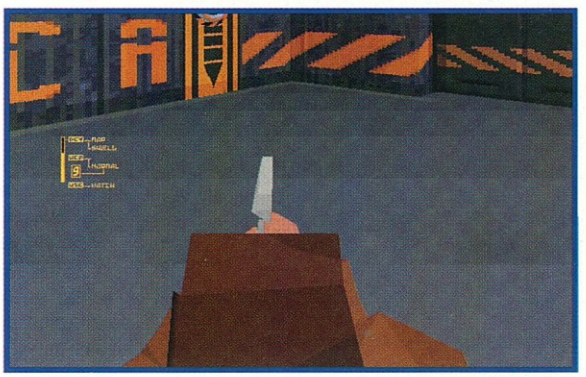


lövés. Nem csak egyszerűen a tűzgombot kell nyomnunk, hanem lőállásba kell guggolnunk, majd a pisztoly csövét az ellenfélre kell irányítanunk. Ha megjelenik egy célkereszt akkor lehet lőni mint az őrült, vagyis addig amíg ki nem ürül a pisztoly. Külön billentyű van a tárcserére is, ezt is nekünk kell elvégeznünk. Ezenkívül lehetőségünk van még megfordulni, oldalt lépni, futni, ugrani, araszolni. És ezek csak a mozgások voltak. Mint minden jó kalandjátékban, itt is különböző tárgyakat kell felszednünk és

a megfelelő helyen használni őket. Az inventory menübe meglepő módon az I betűvel tudunk bejutni. Itt a TAB segítségével scrollozhatunk a tárgyak között és itt is használhatjuk azokat. Tegyük fel, hogy megtaláltuk a Scannert és használni akarjuk. Nincs más dolgunk mint ezt a térképező elé tenni. Ekkor, ha visszamegyünk a játékba, akkor az összes becélzott ellenfél infoja megjelenik a jobb oldalon egy kis ablakban. Vigyázzunk a használatával, mert fokozatosan leszed az energiánkból.

Minden szinten található egy energiatöltő, ahol a testünket ért károsodásokat meg tudjuk gyógyítani. A könnyen eltévedőket segíti az automata térképező felszerelés, ami bármikor előhívható. Az ellenfelekre sem lehet semmi panaszunk. Csak a demoban találtam háromféle ellenséget, több robbanó hordót, robotokat és egyéb nyalánkságokat. Ha megtisztítottunk egy szintet akkor sem ülhetünk nyugodtan a babérjainkon, tevékenységünk során akaratlanul is bekapcsolhatunk különféle riasztóberendezéseket, melyek hatására a legrosszabb helyeken tűnnek elő az idegenek. A történet előrehaladtával a küzdelmek sem lesznek már annyira egyszerűek. Majd hanyatt estem, mikor néhány sikeres találat után éppen végezni akartam egy zöld ocsmánysággal, mikor az elegáns mozdulattal félre lépett (na nem úgy) és egy új pozícióból vett tűz alá. Vagy vegyük azt a példát, amikor egy láda mögé állt és onnan tartott sakkban.

A kész játékban nemcsak ez az egy-féle helyszín lesz. Az ígéretek szerint egy földalatti bánya és egy egyiptomi piramis is a felfedeznivaló helyek között lesz. Itt akár egy kis hovercraft irányítását is bevállalhatjuk. Nagy ötletnek tartom, hogy nem csak az a feladatunk, hogy mindenkit lelőjünk aki az utunkba kerül. A játék további részében az Ellenállás felkérésére hajtunk végre szabotázs akciókat. Lesznek mentő küldetések is, ahol például egy öreg professzort kell biztonságba helyeznünk és az általa feltalált vírus segítségével meghülyíteni a bázis számítógéprendszerét, ami a reaktor túlmelegedéséhez vezet és... Minden küldetés között előre renderelt átvezető képek dobják fel a programot. Vannak olyan játékok, ahol ezeken a képeken dolgoznak a legtöbbet az alkotók és roppant büszkék magukra. A Fade to



Black azon ritka kivételek egyike, ahol ezek az átvezető képek másodlagos szerepet kaptak, mégis remekül néznek ki. A képek és a demo remélem mindenkit meg fog győzni arról, hogy melyik az a játék amit mindenféleképpen be kell szerezni igazi játékosoknak. Remélhetőleg mire ezeket a sorokat olvassátok, már megkaptuk az Electronic Arts-tól a tesztpéldányt. Október 22-re jelölték meg a megjelenés dátumát és bízom benne, hogy nem fognak csúszni.

Mocsy

Fatal Racing

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Gremlin**
Megjelenés:	**'95 ősz**
Méret:	**1 CD**

Végre egy hasznos kísérlet! Miért ne lehetne végre egy, a játéktermi autóverseny-automatákhoz (Ridge racer, Daytona) hasonló játékot készíteni PC-re?! Minek eljárni és dobálni a százasokat (sok*20), mikor akár otthoni pc-nken is lehetne hasonló játék.

Ez járhatott a Gremlin Interactive fejlesztőinek fejében, mikor belefogtak a Fatal Racing készítésébe. És tényleg, miért is ne?! – igaz, hogy nincsenek a PC-k telerakva olyan speciális grafikus hardware-rel mint a játéktermi konzolok, viszont egyre gyorsabbak és olcsóbbak a grafikus kártyák, és terjednek a Pentium processzorok, melyekkel már elég sok mindent meg lehet csinálni. A Fatal racing tehát egy őrült, halálos autóverseny.

A kerettörténet: 8 cég fejlesztői dolgoztak éjt nappallá téve, és milliókat költve, hogy elkészítsék az ultimate sportautót. Ezen 8 féle szuper-autó prototípusának egyikével szállhatunk versenybe. Ezek afféle rally-autók, mindegyikük más-más tulajdonságban erősebb, a verseny pedig egy stunt-racing, a régi kedvenc, a Stunts stílusában. 16 tesztpályán kell 15 ellenféllel szemben győzelmünkkel bizonyítanunk, hogy az általunk kiválasztott cég kocsija a legjobb.

A pályán a normál szakaszok és alagutak mellett vannak ugratók, különböző nehezítések és loop-ok. Úgyhogy nem fogunk unatkozni vagy elaludni a volán mellett Budapest és Bécs között a sztrádán. Az ellenfelek kocsijaiba pedig bérgyilkos lelkületű egyéneket ültettek, akik emelett lenyomtak néhány évet a Forma 1-ben is. Megelőzni őket nem lesz olyan egyszerű, mint az eddigi programokban, mert arra programozták be őket, hogy minket mindennemű előrehaladásban akadályozzanak. Ha pl. kisded módon előzéssel kísérletezünk, akkor erre ők válaszul megpróbálnak falhoz passzírozni minket, keresztbe jönnek előttünk,... kifogyhatatlanok az efféle klassz kis ötletekben. (Ez már a demoban is látható, ha valaki odafigyel rá.). Azaz nagy hangsúlyt fektettek az artificial intelligence fejlesztésére. Ez szerintem egy nagyon fontos újítás az eddigi autóversenyekhez képest, az ellenfelek nem csak asszisztálnak győzelmünkhöz. Ez eddig mind szép, de azért kell még egynéhány dolog, hogy igazán nagy játék legyen a programból.

Azonban a Gremlin tartogat a tarsolyában néhány meglepetést. A játék grafikája a szintén ebben a számban bemutatott Actua Soccer-ben is felhasznált, True 3D nevű rendszerre épül. A kamerák szabadon mozoghatnak 3D-ben a játék alatt. Különböző nézőpontokból játszhatunk: sima külső-hátsó nézet, kocsiból kifele, szabadon mozgó külső kamera, ...

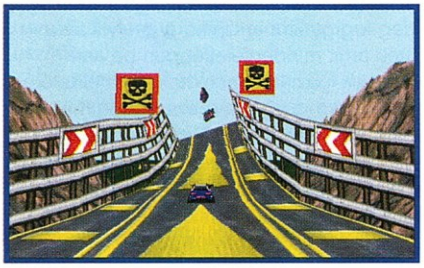
A normál VGA-üzemmód mellett játszhatunk SVGA-ban is; VGA-ban is elég szép a grafika, de SVGA-ban egyszerűen gyönyörű! A kocsikon és a falakon a feliratok és képek teljesen élesek. Míg azonban VGA-ban egy DX4/100-on elég gyors volt, addig SVGA-ban még Pentium 100-on is döcögött, akadozott a grafika. Nem tudom az SVGA üzemmódot milyen gépre tervezik, talán P6-ra?

Remélhetőleg a program megjelenéséig az SVGA-üzemmódon még optimalizálnak egy keveset. A játék megjelenítése és stílusa egészében nagyon hasonlít a Daytona-ra, csak itt ugratók, stb. is van a pályán. Végre tehát PC-n is lesz egy igazi arcade autóverseny, legalábbis ezt ígérik. Nagyjából mindenről regéltem már, de az egyik legfontosabb kimaradt még: a multiplayer üzemmódok.

A játék egy gépen játszható lesz osztott képernyőn, több gépet összekötve pedig akár 16-an !!! is játszhatunk majd hálózatban (a CD-ROM verzióban). Ha a fejlesztők mindent tudnak tartani amit ígértek, és a játszhatóság is megállja a helyét (mivel csak nézhető demo, ezért erről nem tudok nyilatkozni), akkor az év egyik nagy durranása lehet a játék.

Amit még érdemes tudni a témában, hogy most nem ez az egyetlen ilyen készülő játék. Vele kb. egyidőben várható a Screamer, mely nagyon hasonlít erre. Bear és Del az ECTS-en kipróbálták, és hazatérve áradoztak róla. Szóval kivárjuk a történet végét. Remélem hamarosan tesztelhetjük mindkettőt.

Charlie



Need for Speed

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**E. Arts**
Megjelenés:	**November**
Méret:	**1 CD**

Lendülő zöld zászló jelzi a verseny kezdetét, melyben csodálatosnál csodálatosabb sportautók suhannak a forró betonon, lóerőiket dübörögtetve. Reszkessetek utak és autópályák, mert száguldásra teremtetett csodagépek rohannak rajtatok széles gumijaikon, a biztos győzelem felé! Figyeljetek és várjatok türelemmel PC-tulajdonosok, mert szeptemberben beköltözik gépetekbe a sebesség megállíthatatlan démona!

Lendülő zöld zászló jelzi a verseny kezdetét, de ez egyben egy másik verseny győztesének a kihirdetését is jelenti, hiszen nyilvánvalóvá vált, hogy a jó öreg 486-os sorozat végleg lemaradt a játékkészítők tesztpályáján, jó pár MIPS-szel lemaradva az új standard, a Pentium 90-es erőmű mögött. Az általam már régen várva-várt (PSX) Need for Speed PC-s változata ugyan teljesen jól játszható egy DX4/100-as gépen is, igaz csak VGA felbontásban (SVGA-ban csak a részletesség és a képernyőméret megfelelő redukciója után egyenletes a mozgás). De nézzük, mit is nyújt e program.

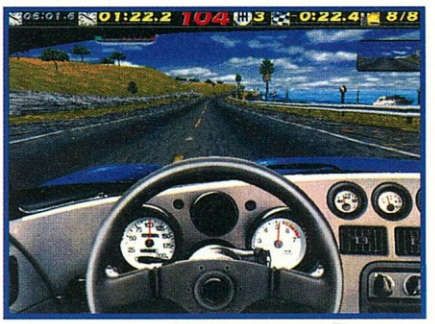
A játékot az Electronic Arts közösen készítette el egy amerikai autós magazinnal – a Road & Track-kel –, hogy a verseny szimulációja még élethűbb legyen. A programot 3DO-n már láthatta a nagyközönség, de a PC CD-s változatot tovább tökéletesítették az eredetihez képest. PC-nk segítségével gyönyörű álomautókat vezethetünk (pl. Lamborghini Diablo VT, Porsche 911 Carrera, Toyota Supra Turbo) 3-3 féle pályán, 3 választható nézőpontból (belső és 2 külső). A készítők ígérete szerint az autók közti különbség a játékban is teljesen érezhető lesz!

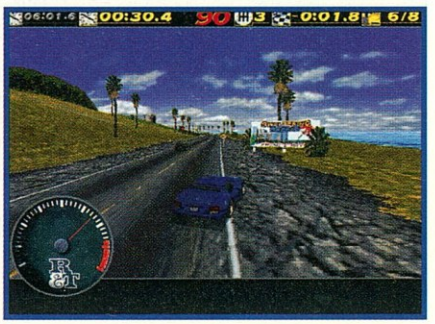
Új a két játékos lehetőség mellyel lehet felváltva, vagy összekötve két gépet egyszerre is játszani. Számomra nagy kérdés volt, hogy a pályát CD-ROM-ról tölti, vagy pedig real-time számolja a gép. Nos, hála az Electronic Arts-nak, a táj és az autók texture-mapped polygonokkal lettek megvalósítva, ezzel is fokozva a szabad autókázás érzését. Sajnos azonban ez okozza azt az érzést is VGA-ban, hogy a szemorvos egy apró lapokra csiszolt szemüveget írt fel nekünk, miáltal a fa távolról egy barna pixelen három zöld pixel.

Mielőtt azonban valaki PC ellenességgel vádolna, megnyugtatom, hogy e játék PC-s szemmel nézve nagyon szép, teljesen új feelinget nyújt a filled-polygonos Nascar és társai után, valamint az ECTS híreit hallva nyilvánvalóvá vált, hogy ez a technika lesz a jövő verseny-szimulátorainak irányvonala is. Szerintem e téren is ki fog alakulni egy olyan (minőségnövelő) verseny, mint ami a DOOM és klónjai körében tapasztalható.

Mindenesetre a Need for Speed mint úttörő meglepően szép teljesítményt nyújt mindazoknak, akik kedvelik a jó verseny-szimulátorokat. Végezetül pedig: a Gravis-szal rendelkezőknek különösen jó hangélményben lesz részük!

M.D. JON



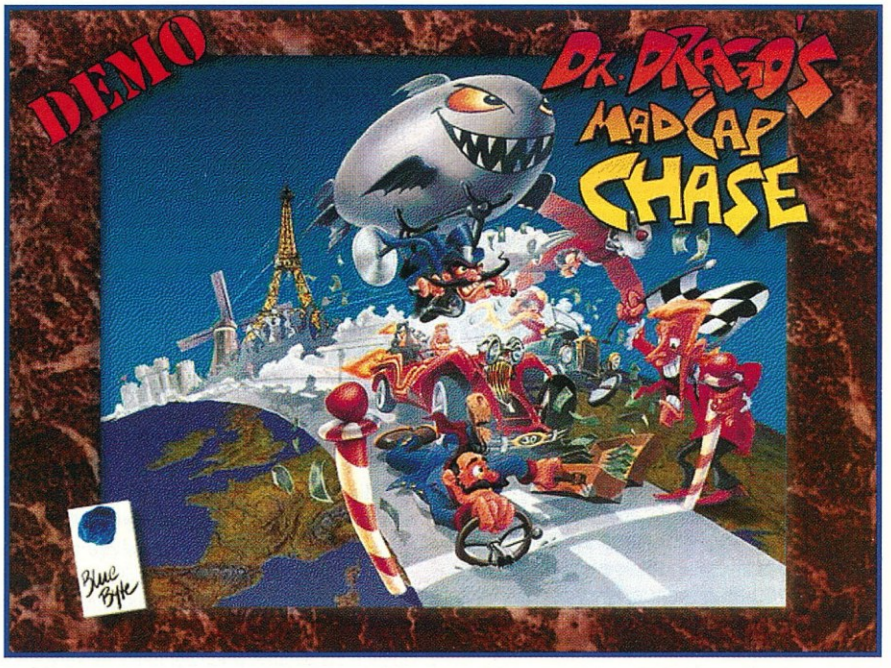


Dr. Drago's

Miközben a kávémat kortyolgatom, azon meditálok, hogyan is kezdődjön ez a cikk. Mivel azonban ezt a fontos dilemmát papírra is vetettem, vagyis inkább bepötyögtem a szövegszerkesztőbe, már túl is vagyok rajta. Így már nem menekülhettek, mert itt következik a Blue Byte legújabb játékának rövid ismertetője.

Amikor kimondom azt, hogy Blue Byte, mindig valami meleg öleli körül a szívemet, mert ugye ott volt a Settlers, no meg a Battle Isle. Szóval optimistán lehet tekinteni a jövőbe. Egyelőre itt ez a jó kis Dr. Drago's Madcap Chase!

Nem mondok nagyon meglepő dolgot, azt hiszem első pillantásra feltűnik mindenkinek a képekről, hogy ez egy társasjáték. Nyolcan lehet vele nyomulni, vagy irányíthatsz Te (és persze a gép is) több játékost. A csodálatos Európa útjain folyik az őrült verseny a győzelemért, a pénzért és a fantasztikus díjakért. Az egésznek a szerkezete és megoldása nagyon erősen emlékeztet a Monopolyra. Nos, a Monopoly számítógépes adaptációja, valljuk be, nem sikerült valami fényesen. Hiába, az élőben, egy jó kis baráti társaságban az igazi. Valóságos szenvedély! Dr. Drago most megkísérli túlszárnyalni a nagy számítógépes elődöt kétes sikerét. Az már igaz, hogy a kivitel jobban kötődik a computerhez, és igyekszik kihasználni annak lehetőségeit, csak az a kérdés, hogy milyen a végeredmény. Igazán nem akarom megítélni ennek sikerességét, hiszen jómagam sem láttam még a kész verziót, ezért ez egyelőre a jövő titka.



A JÁTÉK

Mint említettem, ez egy habókos autóverseny, amolyan flúgos futam-féle. A startnál még mindenki együtt van, nagyjából azonos feltételekkel indul. Ezután közlik az első célváros nevét, s indul a verseny. Aki elsőként ér a megadott helyre 100.000 dollárt kap jutalmul, amit természetesen tetszése szerint befektethet. Ezután újabb cél kijelölése következik és folytatódik a hajsza.

A játék körökre oszlik és a versenyzők egymás után következnek. Szerencsére nem csupán lépkedni kell. A „stratégiai" részt a kártyák hozzák a játékba. Ezek a legkülönfélébb előnyökhöz juttathatnak, de némelyiket ellenfeleid életének megkeserítésére is használhatod (ld. később). Emellett a versenyzőktől független események is színesítik a játékmenetet; viharok és egyéb természeti csapások, szörny megjelenése, stb. A lépések számát nem dobókockával, hanem egykarú rablóra emlékeztető gépezet segítségével sorsolhatod ki. A nyíl mindig segít, a lehetséges legrövidebb út felé mutat. Igaz, az esetleges útakadályokat és más útvonalak előnyeit vagy hátrányait sem veszi figyelembe. Az egyik legfontosabb a lépőmező színe. A kék állomáson mindig nyersz, míg a piroson veszítesz több-kevesebb pénzt. A sárga mezőkön kártyát kapsz, a lilákon pedig vehetsz. A csíkos és a szürke megállóknál pedig különféle vállalkozásokba fektetheted a pénzedet. Mivel a kártyák adják a megnyerés kulcsát, érdemes velük kicsit részletesebben is foglalkozni.

KÁRTYÁK

Az első és legfontosabb tudnivaló a kártyákkal kapcsolatban, hogy mindig a kör elején használhatod fel őket! Ez annál is inkább számít, mert némelyik aktiválásával kimaradsz az adott körből. Xmas. Decemberben érdemes elsütni ezt a lapot. Aktiválásakor megérkezik a

Madcap Chase

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Blue Byte**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Télapó és ajándékot hoz a játékosnak. Sell. A felhasználó a városban ingatlanjait, birtokokait és egyebeit a normál ár másfélszereséért értékesítheti. Buy. A városban 25%-os engedménnyel vásárolhatsz. Gold. Féláron kapsz meg mindent! Platinum. Mindössze 10%-ot kell fizetned az ingatlanokért. Rent. A játékos ingyen „bérelheti" az ellenfelek ingóságait az adott városban. Purchase. Megveheted a többiek tulajdonát a városban (már ha van). Take. Elveheted a másik tulajdonát ingyen és bérmentve! Debts. Kedves kis kártya. Arra szolgál, hogy az adósságodat átpasszold valakinek... Taxes. Ez is hasonló, az adószedő másik játékost keres fel. Account. A bank átlagolja mindenkinek a számláját, ami annyit tesz hogy az összes játékos pénzét összegzik, majd egyenlő arányban szétosztják. Zero. Nagy adósságállomány esetén hasznos, a játékos számlája nullázódik. No Steering. A kedves ellenséget mentesíteni lehet a vezetés gondjai alól. Sugar. Gyakorlatilag ugyan ez, némi cukrot szórnak a vetélytárs tankjába, így a jármű egyszer kimarad. Block. Az ellenfél nem használhat fel kártyát abban a körben. Sleep. A kiszemelt áldozat álomba merül... Earthquake. Földrengés sújtja azt az övezetet, ahol a játékos áll. Nails. A játékos lezár egy általa megadott útszakaszt. A szögek kiszórása nem túl etikus, de hatásos. Goodbye. Akár magadat, akár az ellenfeledet is áttelepítheted egy másik helyre. Punch. Bemoshatsz egyet a melletted állónak.

Conference. Minden játékost egy helyre tesz, oda ahol a kártya felhasználója áll. 2-5 Reels. Az egykarú számlálón 2-5 érték adódik össze. Tehát logikusan egyre több lépésre van esélyed. Flight. A versenyző elrepülhet valamelyik európai fővárosba. 1 or 2. A pörgetés eredménye egy vagy kettő (sosem találtad volna ki). 1 space. Csak egyet lépsz. 2 Spaces. Pontosan kettőt mehetsz valamerre. 3 Spaces. Ha hiszed, ha nem, három egész lépést tehetsz. 4 Spaces. Most meg négyet. 5 Spaces. Vagy ötöt. 6 Spaces. Pont hatot azaz hatot! Push Off. Elküldheted Dr. Dragot, bosszantson inkább valaki mást.

Snowplough. Ha a továbbhaladást víz vagy hótorlasz zárja el, evvel eltakaríthatod. Insurance. Automatikusan megvéd, pontosabban biztosít kataszrófák esetén. Clear Nails. A lap segítségével eltüntetheted az elszórt szögeket. Nessie. Egy újabb biztosítás. Loch Ness szörnyének pusztításai ellen véd, szintén automatikusan. Gamble. Egy kis szerencsével nagyot léphetsz előre. Double. Egy kártyádat megduplázhatod.

Nos, ha minden igaz, nem hagytam ki egyet sem. A legtöbb kártya felhasználásakor mókás animációt láthatsz. Gondolom a hanghatások is illeszkednek majd a hangulathoz. Majd, mondom, mert ebben a verzióban még nem élvezheted természetesen a kész játék minden apró részletét, de hisz pont ezért hívják demonak. Mindössze két évig játszhatsz és nem a teljes Európában, csupán egy részében. Ezen kívül most

nem használhatsz minden típusú kártyát és még nincsenek igazi díjak sem. De mindezektől függetlenül elég világosan kiderül, mire is számíthatnak azok, akik megveszik a Blue Byte társasjátékát. Ugyebár a puding próbája, hogy megeszik... Pont ezért készül a CD GURU. Próbáld ki a stuffot és ha tetszik, vedd meg!

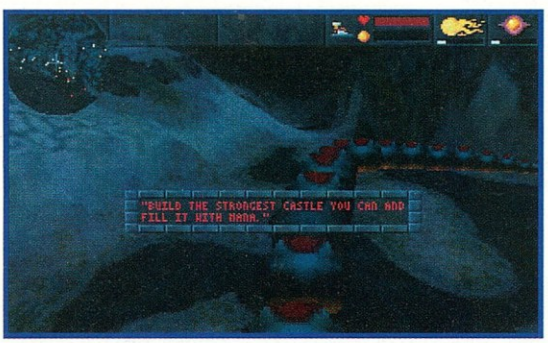
Lily

Magic Carpet 2:

Pont egy évvel ezelőtt kaptuk meg az első információkat a Bullfrog sikerprogramjáról, a Magic Carpet-ről. Első hallásra mindenki, köztük én is idegenkedtem az ötlettől. Egy repülőszőnyeg-szimulátor, ki hallott már ilyet? Aztán megkaptam a demot és leesett az állam. Szinte el sem tudtam képzelni, hogy az a varázslatos táj és az a rengeteg szörny meg varázslat, hogy fér bele abba a két megába, amit elfoglalt a winchesteren. Persze most sincs ez másképp, amikor sikerült a készítőknek bepaszírozni 3 és fél MB helyre három különböző pályát. Na de ne vágjunk a dolgok elébe, inkább kezdjük az elején.

Tagadhatatlan tény, hogy a Magic Carpet a tavalyi karácsony legnagyobb dobása volt (ok, Del tudom, hogy ott volt a Wing Commander 3 is, de űrhajószimulátor az volt már egy pár, szőnyeg még nem). Akkor azt hittem, hogy ezt a szintet nem lehet felülmúlni és meg sem fordult a fejemben, hogy valaha is csinálnak folytatást a Bullfrog programozói. Hiszen a grafika tökéletes, a sebesség eszméletlenül gyors (ez az a játék amely bebizonyítja, hogy egy kis programozással még egy 486 DX50-en is lehet gyors 3D játékot csinálni, nem feltétlenül kell mindenhez Pentium), a hanghatások és a zene bombasztikus és végül, de nem utolsósorban az intro egyszerűen hihetetlen.

A Day of the Tentacle után ez a leghosszabb és legszebb bevezető amit valaha is láttam. Egyszóval adva volt egy tökéletes valami, amit senki szerint sem lehetett felülmúlni. Aztán jött a kiegészítő lemez, a Hidden Worlds, a maga kopár és havas hegycsúcsaival és tundrájával. Hát igen mondtuk, akkor egy kicsit csalódottan. Szép, szép ez a hó, de ezen kívül nem volt benne semmi újdonság. Úgy látszik a készítők is meghallották ezeket a sirámokat és megkezdték a folytatás elkészítését. Ebbe aztán apait-anyait beleadtak.



Végre az egész világon béke honol, köszönhetően a fáradozásunknak az első részben. Ez a nyugalom azonban csak látszólagos, mivel az éjszaka leszálltával egy ördögi erő tervez hatalomátvételt. Csak mi és a varázslataink állnak útjában a gonosz Mester Démonnak. Az eszme és a gonosz már megvan, lássuk mit is adtak még hozzá az eredetihez a készítők. A demo három jól elkülöníthető részre osztható. Az elsőben mi magunk irányíthatjuk a hőst, de a másik kettő pálya csak slide show. Itt csak figyelhetünk és ámulhatunk a Bullfrog technikai csodáin. Talán a legfontosabb változtatás az, hogy nemcsak nappali küldetésekben vehetünk részt. Ha leszáll az éj, akkor rajzanak elő az igazán gonosz kreatúrák. Az éjszakai szintek sötét hangulatát nehéz lesz felülmúlni más játékokban. A harmadik típusú küldetés pedig egyenesen a föld alá kalauzol bennünket. Igen, ezekben a missziókban hatalmas üregekben és barlangokban kell kastélyokat építenünk és győzedelmeskednünk. A küldetések sem lesznek már olyan egyszerűek. Az eddigiekben volt egy kitűzött cél, amit ha elértünk akkor léphettünk csak át a következő szintre. Ebben a részben már komplett feladatsorokat kell teljesítenünk, mielőtt továbblépnénk. Ez egy kicsit nehezíti a játékot, de kevésbé lesz ticsung-ticsung jellege a dolognak.

The Netherworlds

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**E. Arts**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

Persze a lényeg ebben a részben is ugyanaz mint az előzőben, minél több mannát összegyűjteni és megépíteni álmaink palotáját. Azt mondja valaki, hogy az első rész gyors volt? Nos kíváncsi vagyok mit fog mondani a második részre, amikor azt állítólag 70%-kal felturbózták az alkotók. Végre valaki, aki nem az eddig elért sikereiből akar megélni, hanem fejleszt is valamit a meglevő engine-en.

A két legfontosabb alkotóelem, a varázslatok és a szörnyek is megújultak. 11 új szörnnyel kell megbirkóznunk a játékban. Ezek között olyan ismert szörnyek szerepelnek, mint a Hydra és a Manticore. Az egyik demoban (nappal) ha elég soká figyeljük, akkor feltűnik a hatfejű Hydra is. Kellemetlen tulajdonsága, hogy mind a hat fejéből tud tűzlabdát kilőni. Sikeres fejműtét esetén sem lehet teljes az örömünk, hiszen köztudomású, hogy

ezeknek a bestiáknak visszanő az elvesztett feje. Itt sincs ez másképp.
A 11 új szörny legyőzéséhez 11 új varázslatot is kapunk. Ezek között olyan finomságok fognak szerepelni, mint a Flame Thrower, Napalm vagy Garvity Pit. Ez utóbbi egy elég kellemes varázslat, mivel egy szép nagy lyukat csinál a földben és beszippatja a közelben tartózkodó ellenfeleket. Kifelé a lyukból általában már csak a manna jön. Arra is figyeltek, hogy a domboldalon álló gömb leguruljon a lejtőn. Ezek a varázslatok a későbbiekben még nagyobb erejűvé válhatnak. Ez az erősség függ az általunk összegyűjtött manna mennyiségétől és attól, hogy milyen messzire jutottunk el a játékban.
Még olyan alapvető dolgokra is figyeltek, hogy a vár műszaki állapotában jelentős változások állhatnak be egy-egy sikeres támadás hatására (magyarul az ingatlanunk után amortizáció címszó alatt évente 2%-ot írhatunk le költségként).

No meg aztán az sem volt elhanyagolható látvány, amikor kitört éjszaka egy vulkán. A környékbeli fák fáklyaként lobogtak az éjszakában, s én csak elhűlve repültem, mire nem képes manapság egy számítógép. Ha valakinek elege van az esztelen öldöklésből, akkor bátran vegye üldözőbe a muflonokat a hegyekben. Tisztára úgy menekülnek előlünk, mint a természetfilmekben a megvadult állatok. Elég valószínűnek tartom, hogy ez a program ismét a toplisták élvonalában marad néhány hónapig. Kevés olyan program jelenik meg manapság ami eredetiségében és kidolgozottságában felvehetné a versenyt a Magic Carpet sorozattal. Nagyon csodálkoznék, ha jövőre nem jelenne meg a Magic Carpet harmadik része a Waterworlds. Hát igen, eddig repültünk nappal, éjszaka, a föld alatt, most már csak a víz mélyét kellene meghódítanunk.

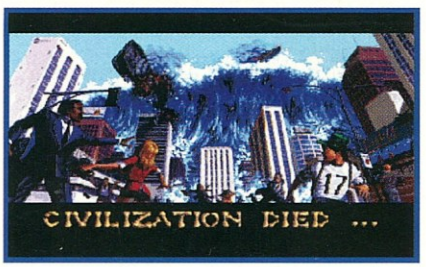
Bátran ajánlom ezt a játékot minden igazi játékosnak, biztosan nem fognak benne csalódni. Ha minden jól megy és a kiadók nem akarják ismét meglovagolni a karácsonyi játékvásárt, akkor október magasságában már a boltokban lesz a Másvilág.

Mocsy

Primal Rage

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Warner Int.**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

Úgy látszik a verekedős játékok áradata nem igazán akar megállni. Már szinte a nyakunkon a harmadik Mortal, de ez nem vette el a többi cég kedvét sem a fejlesztéstől. A TWG (Time Warner Interactive) már meglepett minket egy hatalmas játékkal, a Discworld-del. A jelek szerint most is minőségi munkát végeztek. A játéktermi verzió már egy éve nyúzható, mondanom sem kell, hogy osztatlan sikert aratott. Nem is csoda, hiszen ki bírna



ellenállni amikor a földtörténet leghatalmasabb élőlényei csapnak össze a képernyőn. A játék alaptörténete elég egyszerű. A Földet ért kozmikus katasztrófa után a modern civilizáció elpusztult. Helyét a régen kihaltnak vélt őslények vették át. Az ismertek mellett újak is feltűntek a küzdőtéren, így például Blizzard, az óriási jéggorilla. Ki fog uralkodni az új Földön? Ennek eldöntésére rendezték a versenyt életre-halálra.

Bevallom egy kicsit féltem a PC-s átirat minőségétől, de szerencsére kellemesen csalódtam. Egy röccenés nélkül fut a dolog, és a karakterek is meglepően szépek. A háttérgrafika is sokat dob a játék élvezhetőségén. Nagyon szép jurakorabeli állóképek előtt zajlanak a

küzdelmek. Persze a vér sem hiányozhat, sokszor bokáig gázolunk az ellenfelek vérében. Azonban az állatvédőknek sem kell felháborodniuk, mint ahogy azt egy felirat is bizonyítja, egyetlen állatnak sem esett bántódása a programkészítés közben. Külön meg kell említenem a zenét és a hanghatásokat. Igaz, hogy ez még csak a demo, de már így is megfogott a program hangulata, s ez főként az audio hatásoknak köszönhető. A végleges

verzióban hét szörny közül választhatunk, persze köztük van a kor csúcsragadozója, a Tyrannosaurus Rex is. Már alig várom, hogy kipróbáljam a karmait és az álkapcsát!!! A demoban meg kell egyelőre elégednünk kétféle monsterrel. Blizzard, a jéggorilla és Armoured, a triceratops csap össze egy pályán.

Természetesen nem hiányozhatnak a speciális mozgások sem a game-ből. Becsúszás, ágyúgolyó, jéglabda, ugyan melyik verekedős játékban találhatóak meg ugyanezek a mozgások? Egy biztos, erősen látszik a Mortal sorozat hatása a Primal Rage-en. Ha jobban belegondolunk ez nem is baj, inkább másoljanak le egy sikerprogramot és kapjunk egy kellemes játékot, mint hogy kitaláljanak valami egészen újat és hozzánk már csak valami borzalom jusson el. A készítők odafigyeltek egészen apró részletekre is. Az őslényeket istenként tisztelő emberek néha befutnak a küzdő felek közé, ilyenkor egy látványos mozdulattal felrúghatjuk őket. A győztes emberei diadalmámorban, míg a vesztesé szomorkodva veszik tudomásul a végeredményt. Nem maradhattak el a szokásos kivégzések sem, amelyek még a

legpacifistább játékosok adrenalin szintjét is megemelik. Az ilyen és ehhez hasonló poénok nagyban elősegítik egy játék sikerét. Az elindításkor vigyázzunk arra, hogy csak XMS memóriát használjunk és ne legyen a Smartdrive bekapcsolva.

Szerencsére ez a program megelégszik 4 MB RAM-mal is. A gépigényét tekintve egy közepes 486-os

gépen (DX50) simán fut. Persze a demo támogatja a két játékos üzemmódot is, ugyanúgy a F1, illetve az F2 billentyűkkel lehet kiválasztani, mint a Mortalban. Lehet, sőt egészen biztos, hogy nem fogja a Primal Rage megverni a Mortal Kombat 3-at, de a második helyre biztosan benevezhet és nagy valószínűséggel nyerne is.

Mocsy

Sim Isle

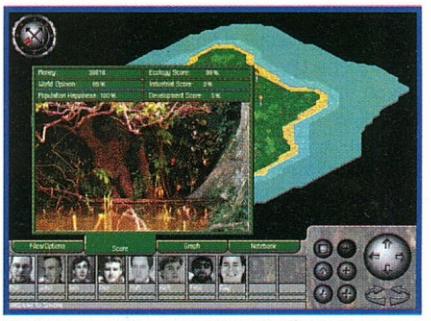
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Maxis**
Megjelenés:	**'95 ősz**
Méret:	**1 CD**

Alig néhány hete építettem meg hatalmas felhőkarcolómat a Maxis jóvoltából, máris itt egy újabb kihívás, a Sim Isle. A Sim Tower után akkora lépés felfelé a létrán, hogy csaknem eléri a csúcsot (ami Maxiséktól nálam még mindig a SimCity). Ez a témakör ráadásul sokunk számára jóval érdekfeszítőbb, mint egy magasba törő épület megalkotása. Ez alkalommal ugyanis egy sziget gondjai szakadnak a nyakunkba. A csodálatos területet lüktető, élő esőerdő borítja, mely jelentőségének felmérése most igazán nem okozhat gondot senkinek. Sajnos

napjainkban igazán aktuális téma ezeknek az erdőknek a védelme. Végülis az esőerdők képezik bolygónk tüdejének legjelentősebb oxigéntermelő részét. Ezért aztán le a kalappal a Maxis előtt, hogy egy olyan játékot tudott alkotni, melyből tanulhatunk is, és egy kicsit elgondolkodhatunk saját Földünk jövőjéről, miközben iszonyú jót játszhatunk egy olyan birodalomban, ahol téves lépéseink nem okozzák szükségszerűen akár az emberiség pusztulását...

Miután ilyen félig borongósan jól bele is kezdtünk a dolgokba, jó lesz átlépni a mindennapi gondokon. Nagyon vázlatosan megcsillantanám előtted mire is számíthatsz, aztán majd a PC Guru hasábjain remélhetőleg még találkozunk!

Szóval. Az esőerdő szimulációban a lényeg tulajdonképpen újfent a pénztermelés, de nem a szokásos módon. Mivel a fő bevételi forrást a turistákból és az állatok exportjából származó jövedelem jelenti, a legtöbb scenario elején ez még elég távolinak tűnik. Mindennek a kulcsa az alkalmazottak kezében van. Mindegyikük más és más speciális képességekkel és képzettségekkel rendelkezik, így a különböző feladatokra egyáltalán nem mindegy melyiküket küldöd. Márpedig feladat sokféle van. Lehet felfedezni és kutatni az őserdő világát; a flórát és a faunát, aztán a falvakban is sok feladat lesz (hogy boldogabbak legyenek a lakosok, szaporodjanak, több élelmet termeljenek meg ilyesmi) és ott van a város, ahol pl. a



populáció növelése lehet a feladatod. Ez természetesen energiaforrások biztosítása nélkül nem fog menni (a la SimCity), ami már egy másik ügynök gondja lehet. Idővel létesíthetsz magadnak egy kikötőt, mellette kialakítva a homokos fövenyt, lassan megindulhat az idegenforgalom is. Itt azonban már bejön a környezetszennyezés gondja. Meg kell majd találnod a harmonikus egyensúlyt, amikor jön a pénz, boldogok és elégedettek a sziget lakosai, áramlanak a turisták és az élővilág is rendben van. Nem lesz könnyű, ezt megígérhetem.

Amit most leírtam az persze még mind semmi, hiszen a rengeteg küldetés széles skáláját vonultatja fel a lehetséges

probléma-helyzeteknek és megoldásuknak. „Munkánkról" kiértékelést is kapunk és véletlenül sem hiányoznak a megszokott katasztrófák sem (pl. cápa támadás a tengerparton).

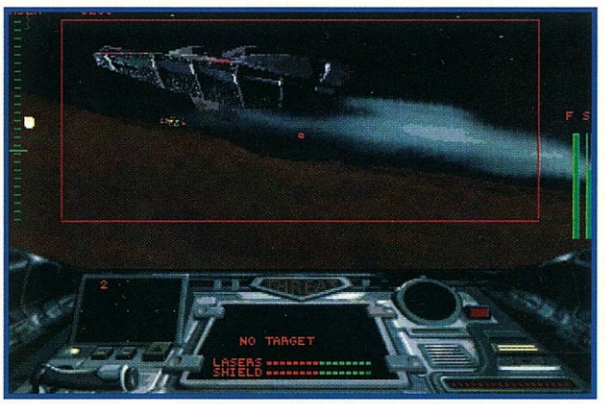
Még egy picit a grafikáról. Szerintem hangulatos és szép. Több zoom level és természetesen 2D és 3D nézet is van. Tökéletesen kielégíti akár egy veterán játékos igényeit is.

A Sim Isle mellett igazán megfeledkezhetsz jó néhány órára a külvilágról. Ez a demo elég tartalmasra sikerült és alkalmas egy alapos bemelegítésre. Szóval ha tetszik, biztos hogy nem csalódsz majd a teljes verzióban sem. Az alkotók egy-két évre elegendő feladatot és kihívást ígérnek. Úgy legyen!

Lily

The Raven

Nem igazán tartozok azok táborába akik szeretik a ticsung-ticsung lövöldözős játékokat. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem ülök le szívesen Rebel Assault-ozni vagy egy parti Deluxe Galaga-ra. Ez a hóbort még anno középiskolás koromban kezdődött, amikor az iskola HT1084Z Schoolcomputer-én megláttam a Galaxians-t és a Space Invaders-t. Szerelem volt az első látásra. Képes voltam még délután is bennmaradni az iskolában, csak játszhassak. Szegény fizika tanárom volt a felelős a számítógépteremért és majd hanyattvágódott amikor az egyik este arra kellett rádöbbennie, hogy néhány elvetemült egyén játéktermet írtam a számítógépszobából. Mondanom sem kell, hogy az élen voltam a dologban.



Ezt a rövid kis kitérőt azért csináltam, hogy lássátok nemcsak a varázslatok és kardok világában ismerem ki magam, hanem nyomd-teljes-erőből-a-tűzgombot típusok is lekötnek egy darabig. A Raven Project a francia Cryo csapat egyik legfrissebb munkája. Őket gondolom csak az igazán zöldfülűeknek kell bemutatnom, hiszen a tavalyi karácsony egyik nagy szenzációja volt a fantasy eposzuk első része, a Dragon Lore.

Azóta kijöttek még egy hasonló jellegű programmal is, a Lost Eden-nel, de az igazság az, hogy attól nem voltam elragadtatva. Inkább azt a munkát és energiát a Dragon Lore második részére fordították volna.

A játékot cirka másfél évvel ezelőtt kezdte el csinálni a csapat, és mostanra már úgy néz ki, hogy egy egész kellemes lövöldözős játék kerekedik belőle. A stílus nem igazán eredeti, ezt már láthattuk

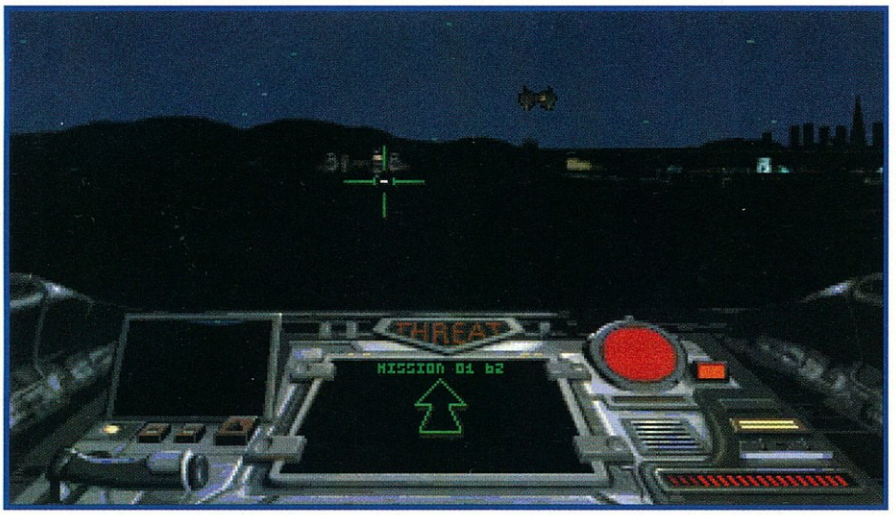
anno a Rebel Assault-ban és ez volt a Cyberia lényege is. Egy célkeresztet kell mozgatnunk a képernyőn és mindent lelőni, ami él vagy mozog. Első hallásra egy kicsit unalmasnak tűnik a dolog, de a demo-ból döntse el mindenki maga, hogy akarja-e a végső változatot.

A Raven Project kerettörténete minimum négy másik játék hátterével megegyezik. Jött egy nagyon fejlett, nagyon ősi és nagyon gonosz idegen civilizáció és azt mondta, hogy mától fogva enyém a Föld, tiéd a lekvár. Na, hősünknek sem kellett több, rögtön elbandukolt a Felkelők Helyi Pártgyűlésére és közölte, hogy Luke Skywalker nyomdokaiba szeretne lépni. Ettől a kijelentésétől a bizottsági tagok nagy része beesett az asztal alá, de mikor kikecmeregtek rögtön benyomták hősünket egy hyper-szuper űrhajó pilótafülkéjébe és megmutatták neki merre van az ellenség. Az indulás előtt még jó erősen oda szigetelőszalagozták a hős ujját a tűzkioldó kapcsolóhoz, nehogy véletlenül elengedje azt.

Nos, igen nevetséges egy ilyen kerettörténet. Vajon mikor jönnek már rá a

Project

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Mindscape**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**



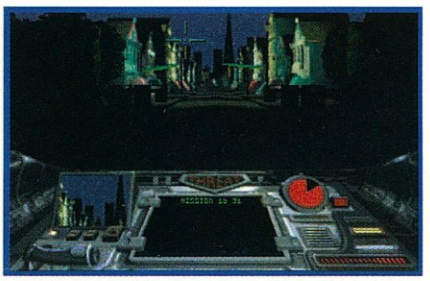
készítők, hogy a PC-s játékosok nagy többsége nem annyira hülye, mint ahogy látszik. Igenis tudunk értékelni egy kellemes kerettörténetet is, nemcsak azt, hogy milyen gyorsan robbantom fel azt a kétszáz ellenséget. A program

legnagyobb erényének azt hozzák fel, hogy ez az egyetlen olyan játék ahol négyféle harci szituációban is részt vehetünk.

Az elsőben egy hajó-hajó elleni párbaj túlélői lehetünk, ha elég gyorsan lövünk. A következő menetben a Mechwarrior kedvelők vigyorodhatnak el. A gonosz idegeneket több méter magas robotok segítségével is pusztíthatjuk. Talán ez az a rész, ami igazán kíváncsivá tesz. Aligha hiszem, hogy egy Mechwarrior 2-t felül tudna múlni. A harmadik részben a Föld felszínén kell különféle katonai küldetéseket végrehajtanunk. Ez a rész fog leginkább a Cyberia-ra hasonlítani és a demo-ban ebből kapunk egy kis ízelítőt. Az utolsó típusban egy hatalmas űrhajó faroklövészének a hétköznapjaiba élhetjük bele magunkat.

A földfelszíni akcióban előre megtervezett és kiszabott pályákon kell haladnunk. Annyi interaktivitást azért beleraktak, hogy néha mi határozhatjuk meg az útirányunkat a megjelölt irányok közül. Ezzel egy kicsit érdekesebbé válik a program, bár így elég nagy az esélye, hogy el fogunk tévedni a harmadik balkanyar után. A térkép használatával azonban ez a probléma is kiküszöbölhető.

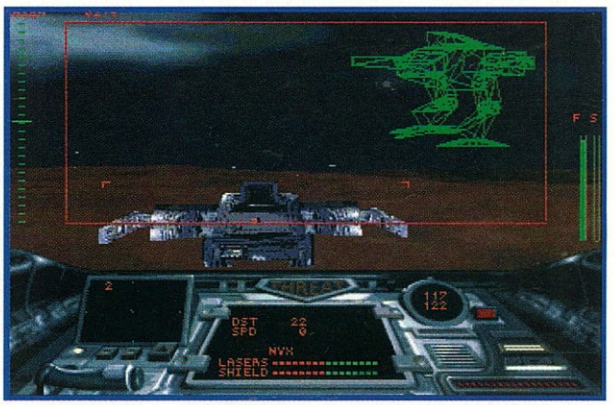
Minden küldetésnek célja lesz, és a küldetések hatnak egymásra. Teszem azt az egyik korai misszióban a felderítés mellett szorgalmasan irtottuk a felszíni ágyúkat, akkor a következőben már nem fogják megkeseríteni az életünket. A demo-ban található pálya meglehetősen szép. Nem minden játékban tudunk



átrepülni egy hídon vagy az sem volt semmi, amikor a felhőkarcolók között cikázott a gép. A pletykák szerint a végső ellenfél leküzdéséhez még egy hatalmas űrhajó belsejébe is berepülhetünk.

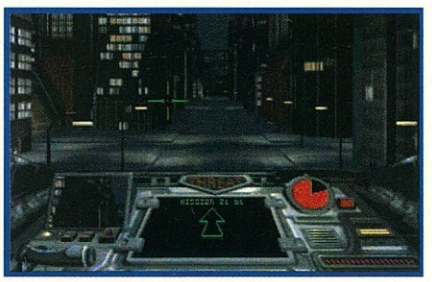
A sebességgel sem voltak különösebb problémáim, bár néha iszonyúan villogott a led a CD-n. Persze, mint minden multimédiás csoda ez sem nélkülözheti a digitalizált átvezető képsorokat. A több mint 65 percre tervezett jeleneteknek kellene úgymond ékesíteni a játék holt részeit. A digitalizálást és a színészeket elnézve ez nem nagyon fog sikerülni. Nekem különösen a ragasztott tokájú főgonosz volt röhejes, amint karmos ujjaival remegő kocsonyát zabál és közben a táncosnő vonagló testét bámulja.

Ezeket vagy végképp el kellene felejteni, vagy olyan minőségben megcsinálni, hogy a játékosnak ne menjen el az egésztől a kedve azonnal. Ismét egy olyan programot fognak kiadni, ahol ezeknek a digi videocskáknak kellene vinniük az egész játékot. Nem baj, az ilyen stílusok úgyis mindig alul fognak maradni a versenyben, mondjuk egy Fade to Black vagy egy Rebel Assault 2-vel szemben. A piac jótékony válogató hatása remélem hamarosan a software piacon is éreztetni fogja a hatását. Addig is kénytelenek vagyunk nézegetni ezeket a negyedosztályú filmecskéket.



A sok rossz mellett azonban meg kell említenem a tényleg gyönyörű, számítógéppel készített részeket is. Na, azok már majdnem elérik a Rebel színvonalát. Ebbe az irányba kellene fejlődni mindenkinek. A konzolrajongók figyelmébe ajánlom, hogy a PC-s verzió mellett meg fog jelenni a Playstation és a Saturn átirat is. Ha minden igaz, akkor október magasságában már játszhatunk is a Holló Project-tel.

Mocsy



Terminal Velocity

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Nos igen. Ez bizony az a program, amiről nem igen lehet mit írni, mert ezzel játszani kell! Képzeljétek el mondjuk a Comanche-os tájat keresztezve Descent-es kinézettel, és akkor nagyjából fogalmat alkothattok-e játékról. Azt természetesen gondoljátok hozzá, hogy van egy P90-es vagy egy P100-as (or more) processzorotok, és a monitorotokon SVGA-ban hullanak le vagy robbannak fel lövéseitek nyomán az ellenség repülő harci gépei, vagy semmisülnek meg bunkerei. Esetleg repültetek forgó csövekben vagy hó- és jégborította hegyek között, üldözve az előttetek kétségbeesett kitérőmanőverekkel próbálkozó Ymir SnowCout vagy IceRider pilótáját?

Mindezt persze Anno Domini 2704-ben, amikor is a Föld megmentése megint csak a mi feladatunk, hiszen szeptember 2-án globális támadás érte anyabolygónkat. A támadók bolygóinak megtámadása pedig a mi reszortunk, így hát irány kedvenc TV-202-es gépünk és kezdődhet a 3D ticsung-ticsung. Sajnos

bonusz cuccokat vagy ellenséget is, de nem ez a lényeg, hanem a látvány! Ilyesmit eddig csak az Amigás Super Stardust-ban lehetett látni.

A kinti világ is lehetett volna egy kicsit gazdagabb (sajna én maximalista vagyok, ezért is kedvencem a PSX) (vagy karácsonytól az ULTRA64), de valószínűleg a több tereptárgy a sebesség rovására ment volna, és bizony a Pentium sem mindenható. Így csupán néhány fenyőfával és tankkal találkozhatunk (az épületeket leszámítva) az első küldetésekben. Később persze lesz még helikopter, duplatalpas siklóhajó, na meg a kedvencem, a kétlábú lépegető, akit kilőve a lábai ott maradnak, örök mementóként az elkövetkező nemzedékeknek. Az egyes épületeknél alkalmazott megoldás nekem roppantul tetszett, hiszen felülről úgy látni, mintha a központi részt körülvennék a gömb alakú generátorok és más kisegítő épületek meg utak, de oldalról alacsonyan repülve kiderül, hogy csak egy sima két vektoros textúrával van dolgunk. Mindenesetre ügyes (na meg látványos is). Megint csak azt kell mondanom, hogy PC-s szempontból a Terminal Velocipéd egy profi módon kivitelezett játék, aminek érdemes örülni és jó vele játszani. Lehet modem/network/serial játékot is játszani, ha többen vagyunk. Ja, és hogy álltok RAM szempontból? A Terminal Velocipéd minősége ugyanis egyenesen arányos a következő számsorral: 4, 8, 12, 16. Hogy ez mit jelenthet, azt majd elolvassátok a help-ben...

M.D. Jon

az irtanivalót nem vitték túlzásba, így egy idő után unalmassá válhatna az akció, de szerencsére nincs sok hasonló program az ég alatt (Lose '95 alá van egy igen hasonlatos produkció, de az egy másik téma), így eléggé sokáig el lehet gyönyörködni a szabad repülés nyújtotta örömökben (na meg aztán nem az egész játék sétarepülés, hiszen pilóta legyen a katapultülésében az, aki egy szuszra végigcsinálja az összes küldetést hard fokozatban).

Mint minden ticsung gamében, itt is lehetőség van harci eszközünk tápolására kék és narancsszín gömbök, illetve némely felrobbant repülő helyén lebegő kapszula képében. Ezekből nyerhetünk fegyvert, pajzsregenerációt, utánégetőt (a gyorsabb haladás érdekében), illetve nagyobb hatásfokú fegyvert (ami úgyis elfogy a sok használat közben úgy, mint az utánégető). Ha látunk szabad alagútbejáratot akkor ne habozzunk, hanem repüljünk csak bele! Itt lelhetünk

Total Distortion

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Mindscape**
Megjelenés:	**'96 tavasz**
Méret:	**1 CD**

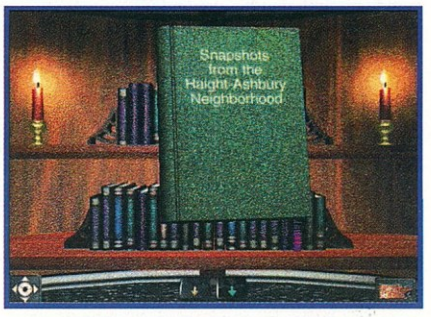
Amikor először megnéztem ezt a demot, komolyan mondom égnek állt a hajam. Elég fura érzés kerített hatalmába; wow-yeah-bruahhh meg ilyesmik, de úgy egyszerre. Elhatalmasodott rajtam az őrület, úgy éreztem azonnal meg kell nyomnom azt a bizonyos három gombot, miközben képtelen voltam rá és szent borzadállyal néztem a kavargó képsorokat és hallgattam a zenét. Aztán amikor vége lett, vettem egy nagy levegőt és képzeljétek, megnéztem még egyszer! Most már biztosan bekerülök a Super Hero-k Táborába gondoltam utána, fogalmam sem volt, mi késztetett erre a hősies cselekedetre. De komolyan, ez a stuff valahogy eredeti ötletnek tűnik, valami új, valami más. Igaz, hogy torz, de hát milyen legyen egy Total Distortion?! Komolyan mondom, engem kíváncsivá tett, mi lesz ebből; Music Video Adventure Game. Ez egy új kategória, nem? Rock-média „theme-park", mondják az alkotók, azt pedig Ti tudjátok a legjobban, hogy a Theme Parkokat én nem hagyhatom ki. Ha elkészül tutira megnézem magamnak az időnként feltűnő, meglehetősen rettenetes grafikai elemek ellenére!

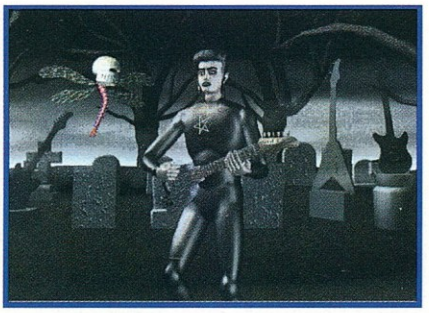
Fel kell készülnöd arra, hogy egy sosemvoltvan dolgot fogsz megtapasztalni; többek között egy video producer viszontagságait, egy TV vagy rádió show elkészítésének és megszervezésének nehézségeit, egyfajta zenei kalandjátékot, hogy csak néhányat említsek a sok közül. Szóval magával ragad a rock'n'roll kavargó örvénye és a show business!

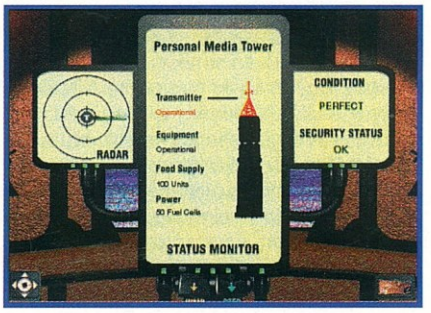
Az egész meglehetősen bizarr, ugyanakkor érdekes és izgalmas. Izgalmas lenne egy valós könnyűzenei sztárral megbeszélni, mi ennek a kaotikus és mégis rendezett forgatagnak a reális alapja. Mindenestre itt tért kap a kreativitás. Igaz, hogy kész elemekből, de a videoklippek meglehetősen széles skáláján készíthetsz sajátos stílusú alkotásokat. Kiemelném, hogy nem a saját ízlésed a mérvadó, hanem a médiák, különféle rádió és TV társaságok igényei, és természetesen közvetve a „fogyasztók". Ha jól csinálod, a bankszámlád gyarapszik és készülhet egy újabb gigantikus produkció. Mindezek végén vár a csúcs, a megnyerés, mert ilyen is van. A veszélyek és izgalmak mennyisége a nehézségi szint függvénye, bátraké a szerencse! Jó lenne már kipróbálni, nem?!?!

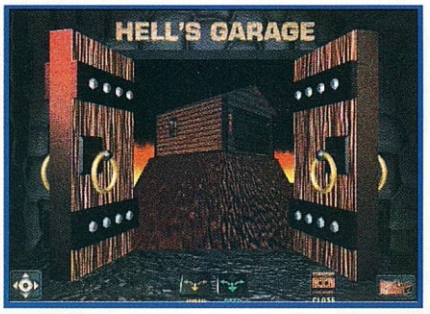
Mivel az anyag hangsúlyosan zenei, olyan 500 megabyte-nyi multimédia rettenet, ennek megfelelően nagyok az igényei. 486, lehetőleg 8 MB RAM, jó gyors CD-ROM, meg ilyesmik. Emberek, akinek ennél kisebb teljesítményű ketyeréje van, az vagy alaplapot cserél vagy kihagyja. Végülis nem tudnám megmondani mikor jártok jobban. Majd meglátjuk!

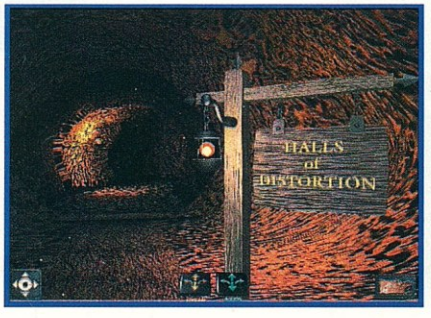
Lily











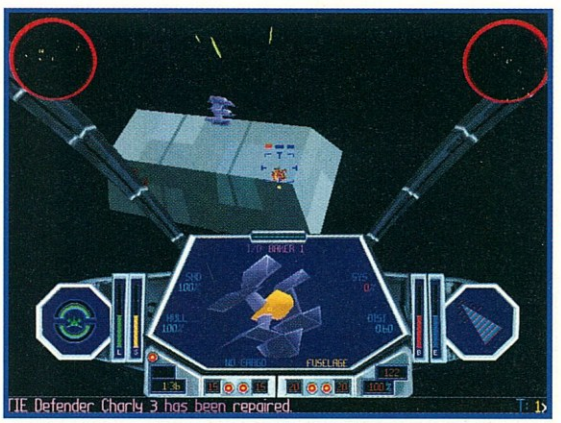
Tie Fighter Collector's

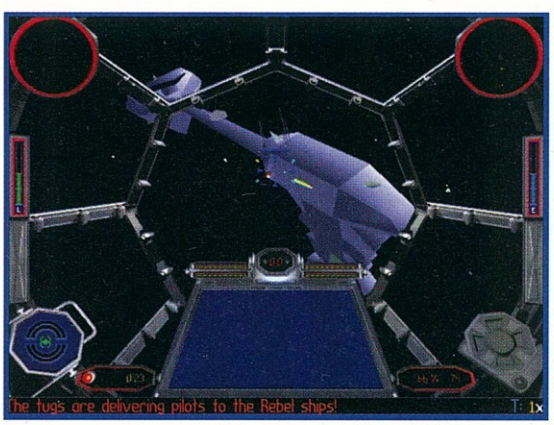
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**LucasArts**
Megjelenés:	**November**
Méret:	**1 CD**

Az X-Wing Collector's CD és a Tie Fighter megjelenése után nem volt kétséges, hogy a Lucasarts előbb-utóbb hasonlóképpen egy Tie Fighter Collector's CD-t is piacra fog dobni, csak azt nem lehetett tudni, hogy mikor. A rengeteg ellentmondásosnak tűnő információ és találgatás után végre egy pontos – vagy legalábbis hozzávetőlegesen pontos – dátummal is szolgálhatunk, a tervek szerint ugyanis a program valamikor november közepén fog megjelenni Angliában. Ez persze az eddigi tapasztalatokból kiindulva jelentheti október végét és december elejét is, de az biztos, hogy a Tie CD karácsonyra mindenütt a boltokba lesz.

Nem hiszem, hogy magát a Tie Fighter-t bárkinek is be kellene mutatnom, hiszen aki csak egy picit is kapcsolatban van a PC-s játékokkal, az biztosan hallott már róla valamit. Amennyiben mégis akadna olyan, kinek valamilyen véletlen folytán sikerült elkerülnie, annak ajánlom a PC GURU 94/9-10. számát, melyben egy meglehetősen kimerítő ismertetőt lehet róla olvasni. A sorozat első tagja, az X-Wing még kevésbé szorul bemutatásra, de akinek erről sem jutna eszébe semmi, annak mindenképpen érdemes elolvasni a PC GURU 93/5. 94/1. számait is. Mindkét klasszikus a Star Wars univerzumban játszódik. A Tie Fighter-ről dióhéjban annyit illik tudni, hogy az X-Wing-gel ellentétben – ez idáig meglehetősen egyedülálló módon – a rosszfiúk szerepét osztották ránk, azaz a Birodalom színeiben kell Palpatine császár oldalán a Törvény és Rend helyreállításán munkálkodnunk. Ez lényegében annyit jelent, hogy minden lázadót ki kell irtani, akinek az előbb említett Törvény és Rend nem tetszik...

Gondolom nem árulok el vele nagy titkot, hogy a Tie Fighter CD-s verziójának irányítása és felépítése teljesen megegyezik a lemezes verzióéval, az alapvető különbségek tehát többnyire a CD adta lehetőségek kihasználásában rejlenek. Ennek megfelelően a CD-n rajta lesz a komplett lemezes verzió, valamint az időközben megjelent küldetéslemez is, mely „Defender of the Empire" névre hallgat (PC Guru X/X). Ez még magában nem indokolná a CD-s verzió beszerzését, az viszont már annál inkább, hogy az előbb említett küldetések mellett a fejlesztők felpakoltak rá még egy teljes hadjáratot, mely viszont csak ezen a CD-n lesz megtalálható. Egészen pontosan 22 új küldetésről van szó 3 nagy ütközetre felosztva, beleértve a hozzájuk tartozó 4 fergeteges animációt is. Mindent egybevéve 104 küldetés került a CD-re, mely ha jól emlékszem kettővel több az X-Wing Collector's CD-n lévő küldetések számánál. Az új hadjáratok mellett a hanghatásokon is javítottak, azaz nem is annyira a hanghatásokon, mint inkább a beszéden. Természetesen itt már minden „Mission Briefing"-et és „Cut Scene"-t élőszóban is meghallgathatunk, ahol csak lehetett az eredeti szereplő hangján. Ez az apró újítás a valóságban egy több mint 5.000 soros dialógus stúdiófelvételét jelentette a fejlesztőknek. Mindezek ellenére a legnagyobb újítás mégis a grafikában keresendő, mely a kor szellemének megfelelően időközben SVGA-vá alakult át. Az átvezető animációk és a helyszínek ugyan megmaradtak VGA-ban, az akciórész azonban teljes egészében 640x480-ban fut. A hét berepülhető hajó pilótafülkéje és a rengeteg űrjármű értelemszerűen sokkal szebb lett, bár szerintem a VGA-s változattal sem volt senkinek semmi problémája. A Garoud árnyékolás SVGA-ban is megmaradt, így akinek bírja a gépe, végérvényesen megmenekülhet a pixelektől. Az egyetlen szépséghiba, hogy a hajók kidolgozottságán nem változtattak, azaz ne számítsunk ablakokra és egyéb nyalánkságokra a csillagrombolók felszínén. Ez valószínűleg iszonyúan lelassította volna a megfelelő gép hiányában amúgy is elég lassú játékmenetet. Apropó sebesség. A felbontást szerencsére menet közben is beállíthatjuk, így aki az eredeti VGA-s verzióval szeretne játszani, annak ez a lehetőség is adott (még szerencse). Az SVGA verzió egyébként értelemszerűen jóval lassabb, alapkövetelmény a 8 MB memória, de nem árt egy local vagy PCI buszos videokártya sem. A fejlesztők DX4 100-ra és Pentiumra optimalizálták a programot, de azért 66-os procival is játszható még. Nem kell azonban megijedni, az előbb leírtak ugyanis csak az SVGA változatra vonatkoztak. VGA-ban nem változott a sebesség, így ott akár egy 386-os géppel is játszhatunk 1MB EMS (!) mellett.



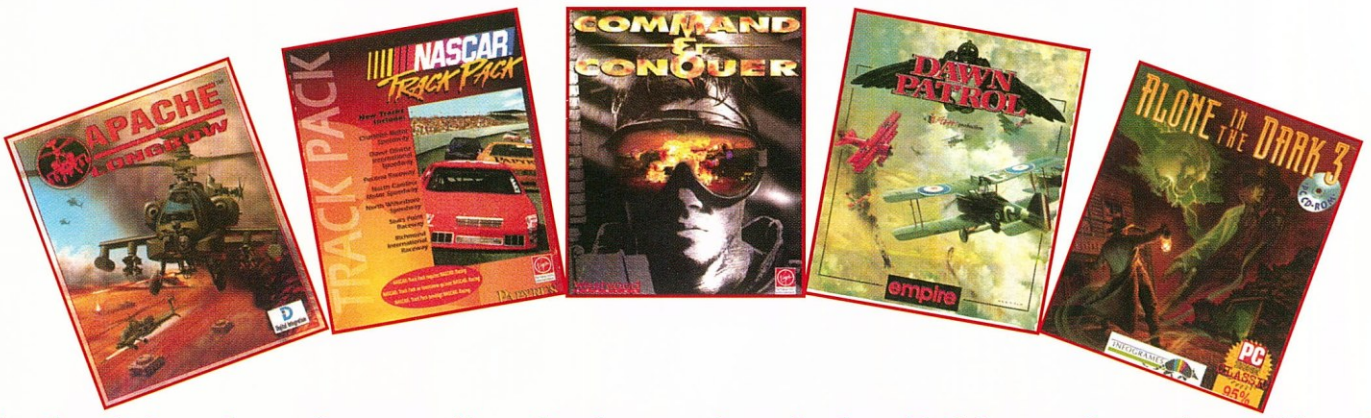


Ez a CD szerintem bőven meg fogja érni az árát, hiszen egy olyan örökzöld alkotással állunk szembe, amit szinte soha nem fogunk megunni. A küldetések mindig tudnak újat nyújtani, különösen a játék szerkezetének felépítése miatt, hiszen pilóta legyen a talpán, ki a legnehezebb fokozaton az összes másodlagos és titkos küldetést végig tudja csinálni. A 104 bevetés teljesítése biztosan nem pár óra lesz, nem beszélve arról, hogy hamarosan talán eljön az a pillanat is, mikor mindezt már hálózaton keresztül a barátunk ellen, vagy esetleg vele együtt is kipróbálhatjuk. Nem hiszem, hogy Lucasarts-ék kihagynának egy ilyen lehetőséget...

Del

PC CD

CLUB KoBaK



Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

GrafiXSHS Kft.

1106 Budapest, Jászberényi út 72. Tel./Fax.: 262-5243

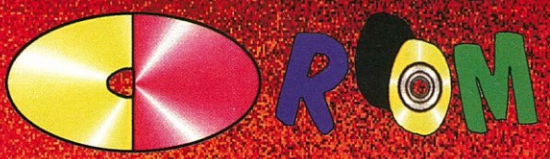
Viszonteladók figyelem!

Új termékekkel bővült kínálatunk!
Szoftverek kedvező áron!

- The Home Edutainment Cube 1.: 7 CD-n több mint 250 kaland, stratégiai, kaszinó, szimulátor és gyermek játék shareware változata.
- The Home Edutainment Cube 2.: 7 CD-n több mint 200 program, köztük DOS játékok, 3D-s játékok shareware változatai és kiegészítők, Doom, Doom 2, Heretic pályaszerkesztők, Windows játékok, multimédia és kiegészítő programok.
- Publisher` Pick Blue: 10 CD-n különböző játékok (Dune 2, Fighter Wing, Reunion, Tom Landry Strategy Football, Oh No More Lemmings!,... stb.) komplett verziója.
- Play a Piece: Játékos zongoraoktató program.
- Vienna: hangszerkesztő program teljes zenekari hangzás számára.

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBank-ból
Tel.: 180-8611 (1490#)

Megnyílt a



PC CD-ROM Shop!

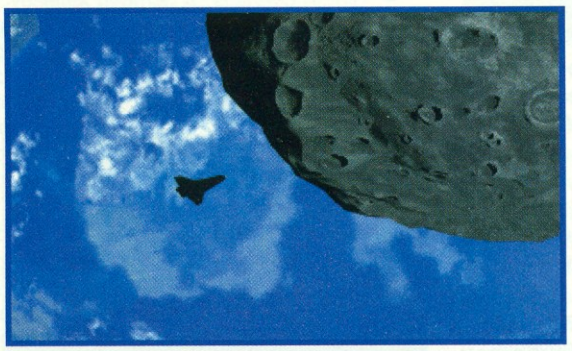
Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk!
Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker.,
Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház
29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132

Vidékre csomagküldő szolgálat!

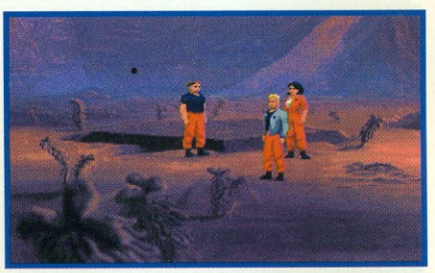
The Dig

A LucasArts eddig még egyetlen olyan programot sem adott ki a kezei közül, mely ne felelt volna meg maximálisan az elvárásoknak. Amibe eddig belefogtak, az mind a mai napig klasszikusnak számít, legyen az akár kaland, akár akció játék. Elég ha a Monkey Island sorozatot említem az egyik oldalon, az X-Wing-et pedig a másikon, és



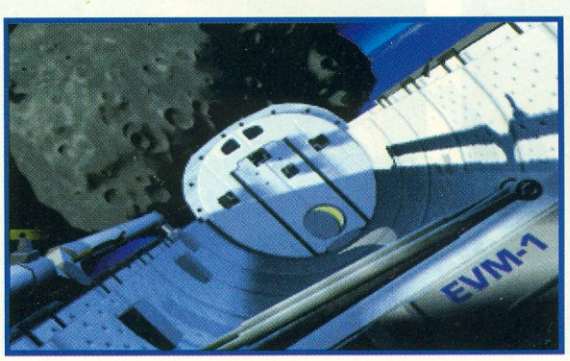
máris felsoroltam mindkét kategória koronázatlan királyát. Nem szabad persze megfeledkezi a többi nagy alkotásról sem, úgymint Day of the Tentacle, Indiana Jones, Full Throttle és a Tie Fighter, vagy a mindenki kedvencének is beillő Rebel Assault. Egytől-egyig fantasztikus játékok, melyek a világ jó néhány országában továbbra is rendületlenül vezetik az eladási listákat. Sokak szerint a LucasArts magasan a többi szoftvercég fölé emelkedik mind a minőség, mind pedig az ötletesség terén, és az igazat megvallva van is ebben az állításban némi igazság. Hasonló jelzőkkel lehetne illetni a filmgyártás jelenlegi királyát, Steven Spielberg-et is, kinek a neve talán még inkább garanciának számít a szakmában. Filmjei mindig a „legek" közé tartoztak és tartoznak, ha nem is mindig a legjobb, de mindenképpen a legszínvonalasabb és leglátványosabb kategóriákban. Az igazi fantasztikus látványelemek megalkotásáért persze nem csak őt illeti meg a dicséret, hanem azt a stúdiót is, melyben mindezek a csodák elkészülnek. Az Industrial Light and Magic egy olyan cég, mely kifejezetten speciális trükkök és effektek elkészítésére szakosodott, természetesen csakis a legmagasabb színvonalon. Olyan filmek neve fémjelzi fejlődésüket, mint a 70-es évek végén elkészült Star Wars trilógia, a Jurassic Park vagy a Star Trek filmek, mint például a nemrégiben Magyarországon is bemutatott Nemzedékek. Jelenleg a jövő nyáron elkészülő új Star Wars epizódokon dolgoznak olyan technikák felvonultatásával, mely ezúttal is szavatolni fogja a tökéletes minőséget.

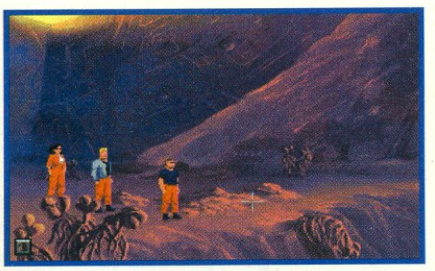
Szinte elképzelni is félelmetes, hogy vajon mi sülne ki az előbb felsorolt három „tényező" találkozásából, ha az említett felek esetleg játékgyártásra adnák a fejüket. Nos, bármily hihetetlenül hangzik is, az eredményt mindenki hamarosan megcsodálhatja egy fantasztikus kalandjáték formájában, mely a tervek szerint október magasságában fog a boltokba kerülni. A „The Dig" névre elkeresztelt program



sokak szerint olyan mérföldkőnek fog számítani a kalandjátékok terén, mint annó a „Maniac Mansion"!

A történet azzal kezdődik, hogy egy hatalmas, naprendszerünk határain túlról érkezett aszteroida közeledik a Föld felé egy olyan pályán, melynek végpontja valahol az arizonai sivatag délkeleti csücskében található. Az ütközés szerencsére nem elkerülhetetlen, ehhez azonban mindenképpen stabil orbitális pályára kell állítani a kisebbfajta bolygó méretű kődarabot. Mint a NASA legtapasztaltabb pilótájának, Boston Low-nak – és természetesen a parancsnoksága alá rendelt két tagú legénység (Ludger Brink





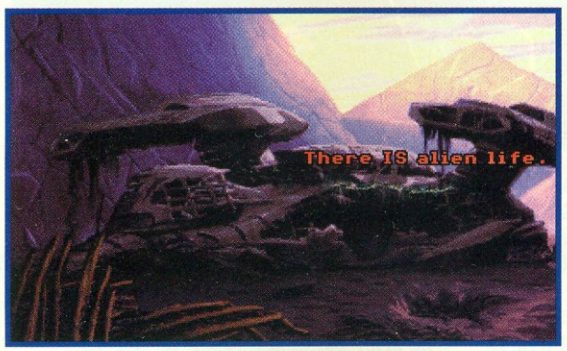
és Maggie Robins) – feladata sorozatos robbantásokkal új pályára téríteni a hívatlan jövevényt. A Discovery fel is száll, látszólag minden a tervek szerint történik, mikor azonban az űrhajósok az aszteroida belsejében valami olyasmit is megbolygatnak amit nem kellene, az egész kődarab hirtelen átalakul egy furcsa szerkezetté, mely szinte pillanatok alatt átszippantja őket egy másik galaxis ismeretlen bolygójára. A megérkezést követően hőseink számára hamar egyértelművé válik, hogy habár fantasztikus módon egy ismeretlen civilizáció nyomaira bukkantak, egyelőre úgy tűnik, nincs kivel közölni szenzációs felfedezésüket. Vajon mi történhetett a bolygó néhai lakóival, milyenek voltak külsőre és belsőre, miért kellett elhagyniuk otthonaikat, és ha már elmentek (ha elmentek...), hová mentek? A másik érdekes kérdéskör, hogy ők maguk (mármint űrhajósaink) vajon miképpen kerültek erre a helyre, és ha már itt vannak, mégis hogyan fognak visszajutni a Földre? A bolygó felfedezése mellett ez utóbbi „apróságra" is megoldást kéne találniuk, bár ez közel sem lesz annyira egyszerű, mint ahogy azt elképzelik. A megváltozott körülmények érdekes

helyzetet teremtenek az asztronauták egymás közti viszonyában is, és ez még inkább megnehezíti a problémák sikeres megoldását. A szokásos negatív tulajdonságok kerülnek előtérbe, úgymint kapzsiság, önteltség és hatalomvágy, vagy például a rég elfeledett sérelmek felemlegetése. A játékos feladata valahogy

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**LucasArts**
Megjelenés:	**Október**
Méret:	**1 CD**

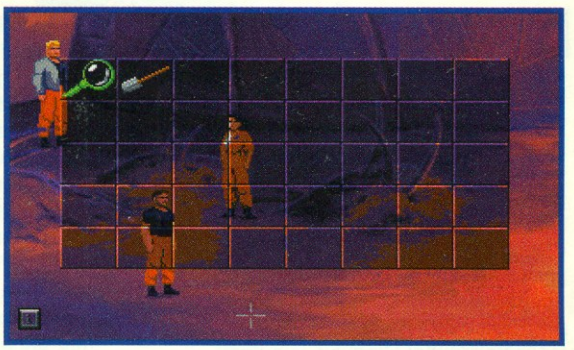
felülemelkedni ezeken a dolgokon, sikert ugyanis csak közösen lehet elérni...

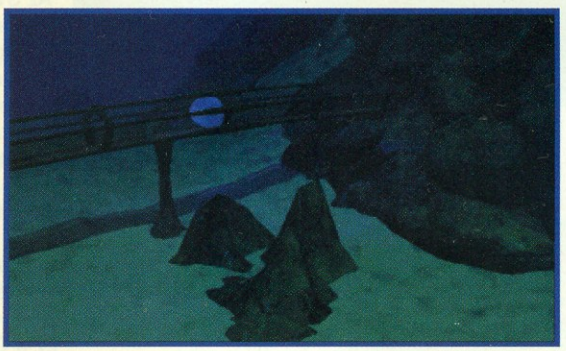
Abban szerintem mindenki egyetért, hogy az előbb bemutatott kerettörténet elég meggyőzően hangzik, és biztos vagyok benne, hogy a folytatással sem lesz semmi gond. Az egész sztori egyébként Steven Spielberg ötlete volt, ki



eredetileg egy ismert amerikai TV sorozat, az „Amazing Stories" egyik epizódjaként szerette volna leforgatni a történetet. Hamar kiderült azonban, hogy ez az úgynevezett „low budget" sorozat nem képes állni a fergeteges helyszínek előállítási költségeit, így valami másik média után kellett néznie. Kár lett volna veszendőbe hagyni ezt a remek ötletet, így egyik nap nemes egyszerűséggel besétált a LucasArts-hoz, és megkérdezte, hogy nem lenne-e kedvük csinálni belőle egy kalandjátékot. Gondolom nem meglepő, hogy a srácok a LucasArts-nál nem sokat teketóriáztak a szerződés aláírásával, hiszen mindenki számára egyértelmű volt, hogy Spielberg neve egyet jelent a sikerrel. Mindezek tetejébe az Industrial Light and Magic-et is bevetették a speciális effektek elkészítésére, hogy azért hab is legyen azon a tortán.

A fejlesztési munkálatok persze nem mentek annyira zökkenőmentesen, mint azt eredetileg gondolták volna, és lényegében ez az oka annak, hogy olyan sokat kellett várnunk erre a programra. A project vezetők jöttek és mentek, sokszor a totális befuccsolás szélén állt a dolog, és bizony Spielberg miatt is jó párszor újra kellett írni és rajzolni az egészet. Az igazi fordulat a játék készítésének történetében durván egy évvel ezelőtt következett be, mikor is Sean Clark lett a fejlesztés vezetője. Az ő irányítása alatt aztán szerencsére felgyorsultak az események, és úgy tűnik mostanra már lassan minden a helyére került. Az egy évvel ezelőtti félkész verzióban például még a jól megszokott parancsok – úgymint use, open, look stb. – szolgáltak az irányításra (természetesen ikonok formájában), míg a végleges játékból teljesen kihagyták ezeket. „A hangsúlyt a játékra kell helyezni, nem pedig a megfelelő parancskombináció megtalálására!" Hangzik az idézet Sean Clark-tól, de ez szerencsére nem jelenti egyben azt is,





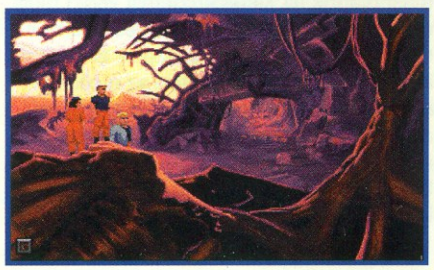
hogy a végigjátszás egyszerű lenne. Ellenkezőleg. A rendelkezésre álló információk szerint a „The Dig" egyike lesz a legnehezebb LucasArts játékoknak, méretét tekintve pedig még az eddig legnagyobbnak számító Indiana Jones-on is túl fog tenni. Ne számítsunk tehát kellemes egy hétvégés „Full Throttle-ozásra", a Dig ugyanis sokkal több lesz ennél!

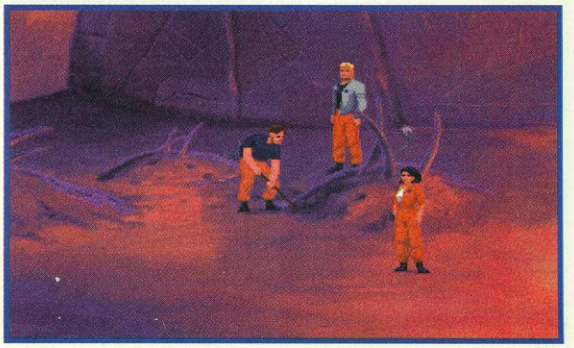
A játék megjelenését követően a Warner Books által könyv formájában is meg fog jelenni a történet, a Polygram pedig már le is kötötte a CD soundtrack megjelentetésének jogát... Amerikában komolyan veszik az ilyesmit, és bizony ügyelnek a részletekre. A játék egyébként nem SVGA, de még így is magasan meg fogja verni a legtöbb SVGA program

grafikáját (tisztelet a kivételnek...). A program hardware igénye LucasArts-tól megszokott módon eléggé visszafogott, nem kell hozzá se Pentium, se 16MB RAM, de megkockáztatom, hogy még 486-os sem. Az egyetlen nélkülözhetetlen eszköz a dupla sebességű CD-ROM, mivel az animációk csak ezen élvezhetőek maximálisan. Ja, és szó sincs benne „Interactive Movie"-ról!!

A Dig szinte biztosan tuti befutó lesz októberben, utána pedig elkezdhetjük a hosszú várakozást a már készülőben lévő első hivatalos Star Wars kalandjátékra is. Csak már látnánk...

Del





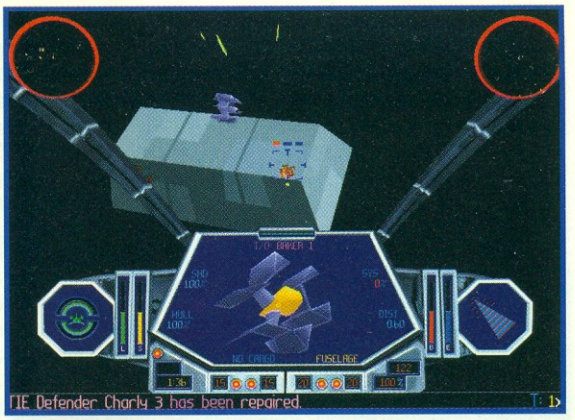
Tie Fighter Collector's

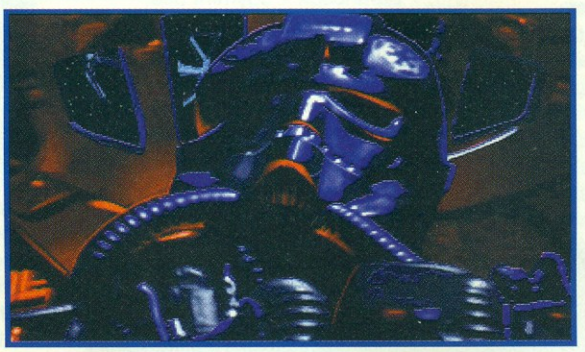
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**LucasArts**
Megjelenés:	**November**
Méret:	**1 CD**

Az X-Wing Collector's CD és a Tie Fighter megjelenése után nem volt kétséges, hogy a Lucasarts előbb-utóbb hasonlóképpen egy Tie Fighter Collector's CD-t is piacra fog dobni, csak azt nem lehetett tudni, hogy mikor. A rengeteg ellentmondásosnak tűnő információ és találgatás után végre egy pontos – vagy legalábbis hozzávetőlegesen pontos – dátummal is szolgálhatunk, a tervek szerint ugyanis a program valamikor november közepén fog megjelenni Angliában. Ez persze az eddigi tapasztalatokból kiindulva jelentheti október végét és december elejét is, de az biztos, hogy a Tie CD karácsonyra mindenütt a boltokba lesz.

Nem hiszem, hogy magát a Tie Fighter-t bárkinek is be kellene mutatnom, hiszen aki csak egy picit is kapcsolatban van a PC-s játékokkal, az biztosan hallott már róla valamit. Amennyiben mégis akadna olyan, kinek valamilyen véletlen folytán sikerült elkerülnie, annak ajánlom a PC GURU 94/9-10. számát, melyben egy meglehetősen kimerítő ismertetőt lehet róla olvasni. A sorozat első tagja, az X-Wing még kevésbé szorul bemutatásra, de akinek erről sem jutna eszébe semmi, annak mindenképpen érdemes elolvasni a PC GURU 93/5. 94/1. számait is. Mindkét klasszikus a Star Wars univerzumban játszódik. A Tie Fighter-ről dióhéjban annyit illik tudni, hogy az X-Wing-gel ellentétben – ez idáig meglehetősen egyedülálló módon – a rosszfiúk szerepét osztották ránk, azaz a Birodalom színeiben kell Palpatine császár oldalán a Törvény és Rend helyreállításán munkálkodnunk. Ez lényegében annyit jelent, hogy minden lázadót ki kell irtani, akinek az előbb említett Törvény és Rend nem tetszik...

Gondolom nem árulok el vele nagy titkot, hogy a Tie Fighter CD-s verziójának irányítása és felépítése teljesen megegyezik a lemezes verzióéval, az alapvető különbségek tehát többnyire a CD adta lehetőségek kihasználásában rejlenek. Ennek megfelelően a CD-n rajta lesz a komplett lemezes verzió, valamint az időközben megjelent küldetéslemez is, mely „Defender of the Empire" névre hallgat (PC Guru X/X). Ez még magában nem indokolná a CD-s verzió beszerzését, az viszont már annál inkább, hogy az előbb említett küldetések mellett a fejlesztők felpakoltak rá még egy teljes hadjáratot, mely viszont csak ezen a CD-n lesz megtalálható. Egészen pontosan 22 új küldetésről van szó 3 nagy ütközetre felosztva, beleértve a hozzájuk tartozó 4 fergeteges animációt is. Mindent egybevéve 104 küldetés került a CD-re, mely ha jól emlékszem kettővel több az X-Wing Collector's CD-n lévő küldetések számánál. Az új hadjáratok mellett a hanghatásokon is javítottak, azaz nem is annyira a hanghatásokon, mint inkább a beszéden. Természetesen itt már minden „Mission Briefing"-et és „Cut Scene"-t élőszóban is meghallgathatunk, ahol csak lehetett az eredeti szereplő hangján. Ez az apró újítás a valóságban egy több mint 5.000 soros dialógus stúdiófelvételét jelentette a fejlesztőknek. Mindezek ellenére a legnagyobb újítás mégis a grafikában keresendő, mely a kor szellemének megfelelően időközben SVGA-vá alakult át. Az átvezető animációk és a helyszínek ugyan megmaradtak VGA-ban, az akciórész azonban teljes egészében 640x480-ban fut. A hét berepülhető hajó pilótafülkéje és a rengeteg űrjármű értelemszerűen sokkal szebb lett, bár szerintem a VGA-s változattal sem volt senkinek semmi problémája. A Garoud árnyékolás SVGA-ban is megmaradt, így akinek bírja a gépe, végérvényesen megmenekülhet a pixelektől. Az egyetlen szépséghiba, hogy a hajók kidolgozottságán nem változtattak, azaz ne számítsunk ablakokra és egyéb nyalánkságokra a csillagrombolók felszínén. Ez valószínűleg iszonyúan lelassította volna a megfelelő gép hiányában amúgy is elég lassú játékmenetet. Apropó sebesség. A felbontást szerencsére menet közben is beállíthatjuk, így aki az eredeti VGA-s verzióval szeretne játszani, annak ez a lehetőség is adott (még szerencse). Az SVGA verzió egyébként értelemszerűen jóval lassabb, alapkövetelmény a 8 MB memória, de nem árt egy local vagy PCI buszos videokártya sem. A fejlesztők DX4 100-ra és Pentiumra optimalizálták a programot, de azért 66-os procival is játszható még. Nem kell azonban megijedni, az előbb leírtak ugyanis csak az SVGA változatra vonatkoztak. VGA-ban nem változott a sebesség, így ott akár egy 386-os géppel is játszhatunk 1MB EMS (!) mellett.





Ez a CD szerintem bőven meg fogja érni az árát, hiszen egy olyan örökzöld alkotással állunk szembe, amit szinte soha nem fogunk megunni. A küldetések mindig tudnak újat nyújtani, különösen a játék szerkezetének felépítése miatt, hiszen pilóta legyen a talpán, ki a legnehezebb fokozaton az összes másodlagos és titkos küldetést végig tudja csinálni. A 104 bevetés teljesítése biztosan nem pár óra lesz, nem beszélve arról, hogy hamarosan talán eljön az a pillanat is, mikor mindezt már hálózaton keresztül a barátunk ellen, vagy esetleg vele együtt is kipróbálhatjuk. Nem hiszem, hogy Lucasarts-ék kihagynának egy ilyen lehetőséget...

Del

PC CD

CLUB KoBaK

Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.
1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

GrafiXSHS Kft.

1106 Budapest, Jászberényi út 72. Tel./Fax.: 262-5243

Viszonteladók figyelem!

Új termékekkel bővült kínálatunk!
Szoftverek kedvező áron!

- The Home Edutainment Cube 1.: 7 CD-n több mint 250 kaland, stratégiai, kaszinó, szimulátor és gyermek játék shareware változata.
- The Home Edutainment Cube 2.: 7 CD-n több mint 200 program, köztük DOS játékok, 3D-s játékok shareware változatai és kiegészítők, Doom, Doom 2, Heretic pályaszerkesztők, Windows játékok, multimédia és kiegészítő programok.
- Publisher` Pick Blue: 10 CD-n különböző játékok (Dune 2, Fighter Wing, Reunion, Tom Landry Strategy Football, Oh No More Lemmings!,... stb.) komplett verziója.
- Play a Piece: Játékos zongoraoktató program.
- Vienna: hangszerkesztő program teljes zenekari hangzás számára.

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBank-ból
Tel.: 180-8611 (1490#)

Megnyílt a

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk!
Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker.,
Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház
29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Őszi CD szüret

A CD GURU exkluzív különszáma

A CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni a legnagyobb európai szórakoztató kiállítással.

A CD-n egyedülálló demok, interjúk, cikkek találhatók a közeljövőben vagy akár karácsony előtt megjelenő játékokról.

Külön érdekesség a video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz a nagy őszi kiállításnak.

Várható megjelenés:
1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.
Mi azonban
MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:
- új szörnyek
- új grafikák, fal set-ek
- új fegyverek
- új zenék és hangok

Ha kedveled a Doom világát, akkor mennyei érzésben lesz részed.

Várható megjelenés:
1995. november
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:

GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765

GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!